10
ANNO 2
NUMERO 10
LUG./AGO. 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

Diamo un calcio alle nostre console: European Club Soccer e Champions of Europe

Corriamo sul Famicom con
F1 GP

TERMINATOR
comincia la caccia su Mega Drive e Master System

CHUCK ROCK
vi hanno rapito la donna? Armatevi di... pancia e partite

I tempi andati sul NES
Flintstones e Adventure Island II

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Grafica e videoimpaginazione : Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02)

CONSOLE MANIA

ESTATE PORTATILE

Già vi vedo, lì seduti sotto all'ombrellone, con un occhio alla bionda lì vicino che sta cambiandosi il costume e un occhio perso nei giochi del vostro Game Boy o del vostro Game Gear. Sì, perché il divertimento di quest'anno sulle spiagge del mondo non è certo quello di giocare di pallone tirando sabbia negli occhi della gente, e nemmeno suonare la chitarra (che s'insabbia e si rovina), ma bensì quello di lanciarsi le cartucce per le console portatile e affrontarsi in sfide lunghissime dall'alba al tramonto. Sdraiati sulle sdraio, accoccolati sul patino, sudati sul pedalò, bagnati in bilico sul windsurf, in ogni dove sarete lì, pronti a lanciare l'ultimo colpo contro il cattivone di fine livello, o arrabbiatissimi per non essere riusciti a terminare nemmeno il primo.
E sì, cari amici di Consolemania, quest'anno le vacanze vanno così, e se non avete di che trastullarvi con le portatili, potrete sempre agganciare la morettina chiedendole "Hey, hai mica un Game Boy da prestarmi?". E se lei vi dovesse rispondere "Perché me lo chiedi? Pensavo che il mio Game Boy fossi tu!", allora l'estate vi è andata proprio benone, alla faccia delle Console portatili!

Con tanto sole,
Stefano Gallarini

Si ringraziano la General Games di Napoli, Softmania di La Spezia, Giocattoli Gazzaniga di Chiasso, Computerland di Cassano Magnago e Console Generation di Milano per la collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

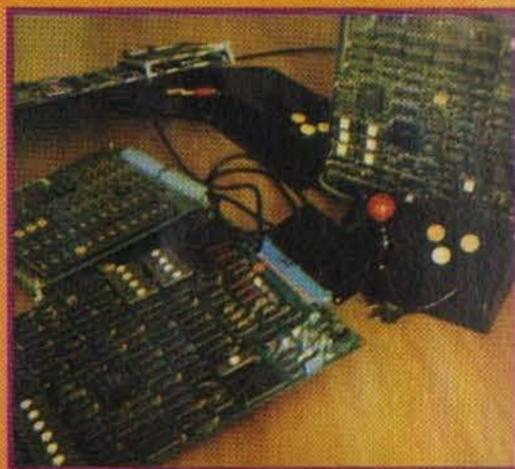
ANTEPRIMA

UN COIN-OP

a cura di Gabriele Pasquali.

Tutti coloro che comprano oggi una console hanno come obiettivo quello di possedere una macchina in grado di uguagliare nel migliore dei modi un gioco da bar; è una corsa continua e frenetica verso un traguardo che difficilmente si potrà raggiungere!
Infatti contemporaneamente all'evoluzione e quindi produzione di console nuove sempre più potenti, anche i coin-op (giochi da bar) migliorano dal punto di vista tecnologico rendendo di conseguenza impossibile la trasposizione esatta del titolo in questione sulla console da casa presente sul mercato in quel momento.
Ultimamente si è aperto un periodo roseo per la console a 24Bit della SNK: il NeoGeo; una macchina che sino ad oggi era considerata "per pochi" a causa dell'elevato costo del software, ma che da ora potrà contare sull'appoggio di un'importazione ufficiale attuata dalla General Games di Napoli e di conseguenza venduta, insieme ai giochi, a prezzi concorrenziali con macchine come il Super Famicom.
Il NeoGeo è quindi la console attuale che più di ogni altra macchina casalinga per giochi si avvicina a un coin-op, ma ora all'orizzonte si stanno aprendo nuove frontiere!

LA NOVITA' DEL MOMENTO...

Da un paio di anni si parla dell'esistenza in giro per l'Europa di una macchina in grado di permettere l'utilizzo delle schede madre dei giochi da bar sul proprio televisore; ultimamente la Wild Lion, un negozio situato a Rubiera in provincia di Reggio Emilia, sta dando gli ultimi ritocchi a una console costruita da loro che presenta le stesse caratteristiche della sopracitata periferica.
Questa console made in Italy si chiama Black Power e potete già comprarla presso questo rivenditore al prezzo modico di L.400.000 circa; tuttavia si tratta ancora di un prototipo della versione definitiva che verrà ultimata dai tecnici della Wild Lion entro un paio di mesi.
Naturalmente a chiunque effettui questo tipo di acquisto viene assicurata l'assistenza tecnica che viene fornita direttamente dal negozio.

CARATTERISTICHE:

Come potete vedere dalle foto questa è costituita da una base di forma molto simile a quella di un Sega Master System e al suo interno non è presente alcun tipo di hardware, infatti ci sono semplicemente un alimentatore a 220 V e i cavi di collegamento al connettore per le schede dei giochi.
In dotazione al Black Power viene inclusa anche una leva di comando "Arcade" (quella che trovate sui cabinati al bar) che presenta da 2 a più tasti (es: 6 tasti per giocare a Street Fighter II) e un cavo di collegamento per TV e/o monitor. L'entrata per il joystick è a 9 pin, per cui siete liberi di giocare anche con un joypad del MDrive o altri joystick del genere; il segnale video utilizzato è ovviamente "scart" o "RGB" e il cavetto in dotazione presenta come uscita il grosso spinotto scart per i televisori, anche se, volendo, si possono far costruire cavi per i vari monitor.

COMPATIBILITA', DISPONIBILITA', E PREZZI DELLE SCHEDE!

Con questa nuova console potrete utilizzare quasi tutte le schede in circolazione, a eccezione di quelle che richiedono un cabinato come per esempio GALAXY FORCE II.
Naturalmente a questo punto vi starete chiedendo quanto può costare un gioco del bar, e qui siamo davanti all'unico neo di tutta la faccenda: le schede vanno dalle 150.000 lire ai 4.000.000 per i coin-op più recenti, ma dal momento che queste sono ora destinate a un pubblico che non potrebbe mai disporre di milioni di lire per un gioco, i prezzi sopraindicati presi dal listino ufficiale giapponese riguardanti i coin-op, sono stati modificati e quindi giochi come Street Fighter '92 da L.4000.000 vengono venduti al prezzo indicativo di L. 1.100.000. Alcuni esempi:

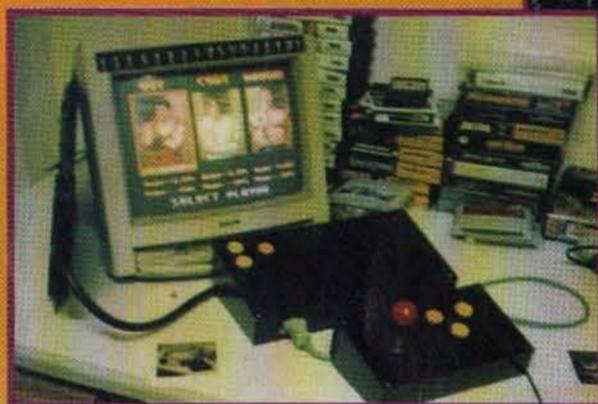
A CASA VOSTRA!

GHOSTS'N'GOBLINS
Capcom- ....L. 150.000
SALOMON'S KEY
Data East- ....L. 190.000
VIGILANTE
Irem- ....L. 250.000
DOUBLE DRAGON I-II
Technos/Taito- .....L. 270.000
ROBOCOP
Deco- ....L. 310.000
LEGEND OF HERO TONMA
Irem- ....L. 310.000
SUPERMAN
Taito- ....L. 310.000
THUNDER FORCE III
(coin-op) ....L. 400.000
SPLATTER HOUSE
Irem- ....L. 400.000
RASTAN
Taito- ....L. 410.000
ALIEN
Konami- ....L. 450.000
STREET FIGHTER
Capcom- ....L. 550.000
GOLDEN AXE
Sega- ....L. 600.000
XEXEX
Konami- ....L. 600.000

Shoot'em up 32Bit

FINAL FIGHT
Capcom- ....L. 700.000
TURTLES
Konami- ....L. 750.000
LIQUID KID
Taito- ....L. 750.000
STREET FIGHTER II
Capcom- ....L. 900.000
STREET FIGHTER '92
Capcom- L.1.100.000
ASTERIX
Konami- L.1.300.000

I prezzi sopracitati sono soggetti a un altro fattore che potrà incidere sul costo di queste schede: la "pirateria", che quasi sicuramente prenderà una forte posizione in un mercato come questo in cui si verificano prezzi stratosferici: per esempio Final Fight copiato (Final Crash) costerà sicuramente molto meno.

IL VERDETTO!

Come potete vedere qui è in funzione la Black Power con la scheda di Final Fight (appoggiata al monitor!).

Ad essere sincero la prima sensazione che ho provato nel vedere questa console-coin op in prova era perplessità, non avrei mai immaginato che un giorno qualcuno avrebbe inventato il modo di portare un gioco del bar a casa per giocarlo seduti comodamente sul proprio divano, ma è ormai evidente che ci si può aspettare di tutto!

L'iniziativa di produrre e vendere una macchina del genere è buona, e se la Wild Lion e i negozi di Milano che stanno considerando la vendita di questa apparecchiatura in un futuro prossimo, partono col piede giusto, per la Black Power si potrebbero aprire le porte di un futuro molto roseo.
Purtroppo c'è da tener presente l'elevato costo delle schede, non penso che ci siano molti ragazzi disposti a spendere milioni in un gioco, anche se poi effettivamente si tratta del coin-op e non di una conversione su cartuccia!
In ogni caso ci sarà la possibilità di affittare questi giochi per alcuni giorni a costi relativamente bassi.
-Tutti coloro che comunque sono intenzionati all'acquisto del Black Power, o ne vogliono sapere qualcosa di più possono rivolgersi alla Wild Lion, chiedendo di Alessandro D'Andrea, il titolare del negozio; per il numero telefonico e indirizzo trovate la pubblicità della Wild Lion sul nostro giornale.

UNA CONSOLE UNIVERSALE?

Un'ultima curiosità che ci è giunta riguardo l'argomento, è rappresentata dalla possibile fabbricazione di un connettore che permetterà l'utilizzo su questa macchina di tutte le cartucce del MegaDrive, PC Engine, etc.
Questo potrebbe significare molto, infatti se il suddetto progetto divenisse realtà, in un futuro molto vicino tutte le console sarebbero destinate a soccombere; naturalmente ciò è difficile che avvenga dal momento che le varie Softwarehouse leader nel settore come Sega e Nintendo correrebbero ai ripari.

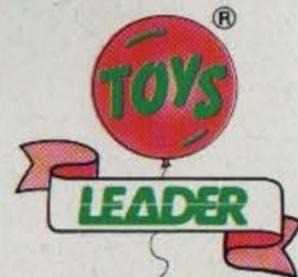
ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

XENON 2
MEGABLAST

THE BITMAP BROTHERS

IMAGE WORKS

Salta a bordo del Megablaster - la tua potente astronave dotata di una potenza di fuoco micidiale e di un inattaccabile scudo - e parti alla riscossa! Dai una severa lezione agli alieni più giganteschi e mostruosi nei quali ti sia mai capitato di imbatterti!

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

SPEEDBALL™

Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!

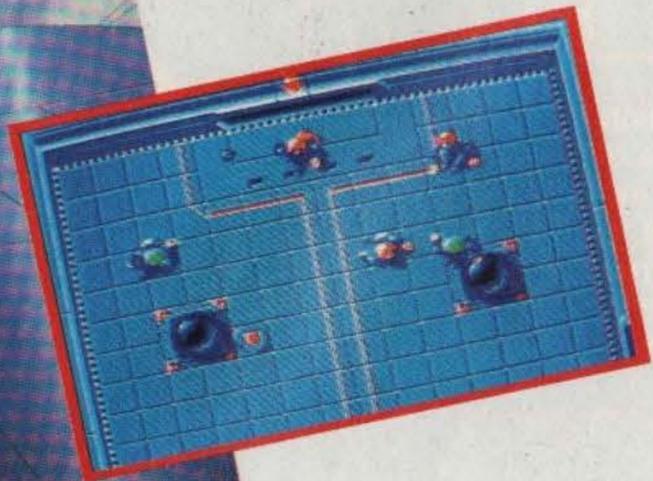
Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!

iMAGE WORKS

THE BITMAP BROTHERS

TOYS LEADER

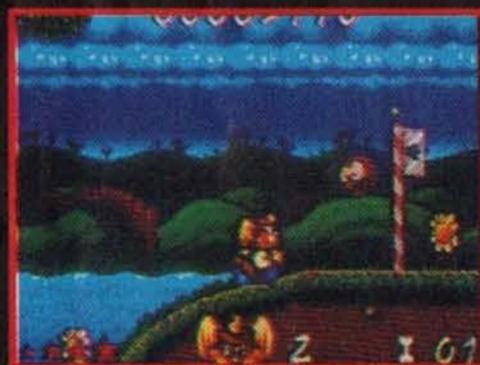
CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

ERRATA CORRIGE!

WonderMega

Ci scusiamo con tutti i lettori per le notizie diffuse il numero scorso riguardo il nuovo CD della Sega; avevamo scritto, in base a informazioni prese al volo, che si trattava di un progetto ancora in fase di sviluppo, ma proprio quando la rivista è andata in stampa il W-Mega è giunto a Console Generation!
Siamo andati là per vederlo e dobbiamo ammettere che nel suo insieme è davvero massiccio, lo stesso dicasi del prezzo: 1.200.000 lire al pubblico (contate però che se compraste un MD e un M-CD spendereste quasi l'equivalente!).
Riguardo alla compatibilità con il M-CD sembra tutto ok, i giochi sino ad ora disponibili funzionano perfettamente.
Il WM è tecnicamente di poco superiore al M-CD, è in grado di visualizzare sino a 512 colori, e ai 18 canali stereo del M-CD si è aggiunta una qualità audio migliore (al lavoro ci sono ben 4 microprocessori esclusivamente dedicati al sonoro!); per il resto potete andare a vedervi i vecchi articoli sulle caratteristiche del M-CD.

WONDER DOG ワンダードッグ

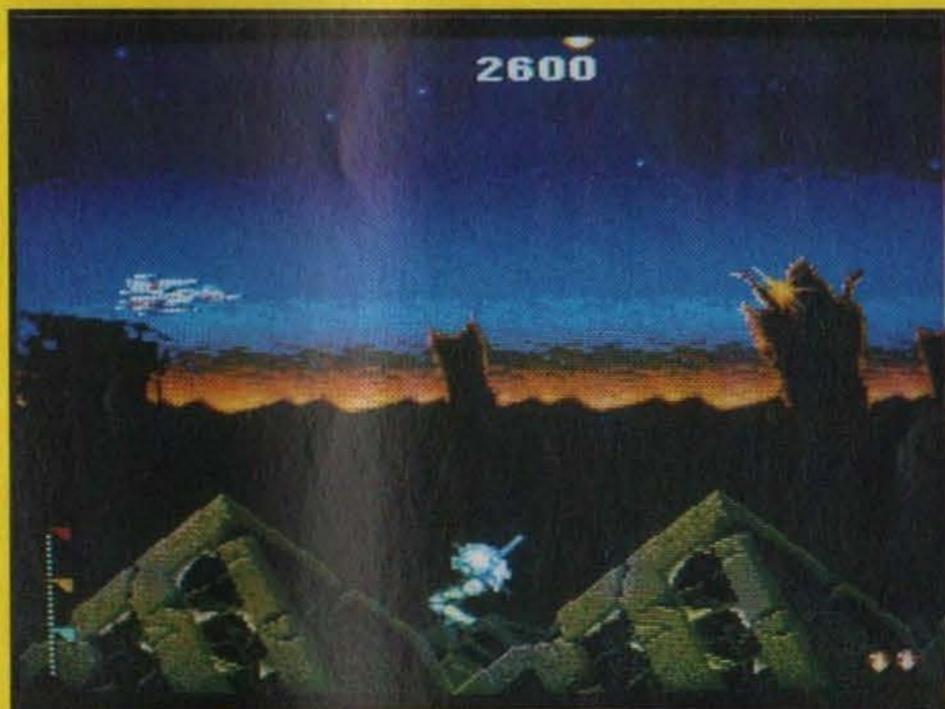
(M-CD)

Sega e Nintendo si sono fatte le ossa diventando leader nel settore dei videogame grazie ad alcuni personaggi che hanno fatto la storia! Sicuramente saprete anche voi che nel caso della Nintendo si tratta di Mario, che oggi ha raggiunto il suo quinto episodio per il SNES, mentre la Sega ha cominciato con WonderBoy (sul MD è disponibile WB V part III), e da poco punta molto su Sonic, il porcospino, che ha causato un grande aumento nelle vendite delle console Sega (SMS, MD, GG) in tutto il mondo.
In previsione dell'uscita del seguito di Sonic su MD, la casa nipponica sta per lanciare sul mercato un nuovo personaggio che viene rappresentato da un simpatico cagnolino: il suo nome è WonderDog; il gioco è uscito in Giappone, verso la fine di giugno e si tratta fondamentalmente di un platform-game che dovrebbe riprendere le caratteristiche di Sonic; dovreste già trovarlo nei negozi di importazione.
Infine voglio precisare una cosa: Th.Force IV, di cui abbiamo parlato sul numero scorso, sarà uno dei primi titoli che verranno programmati su CD per il M-CD giapponese, e su cartuccia per il Genesis in mancanza momentanea del M-CD americano; probabilmente succederà lo stesso anche per titoli come WonderDog!

SUPER ALESTE

(M-CD)

Finalmente, dopo il lancio frettoloso dei primi titoli per questa periferica, sembra che stiano per giungere i "gioconi" che si spera segneranno il successo del CD della Sega!
Il primo di questi sarà Super Aleste (la mania del Super invade anche il mondo Sega!), che dopo aver fatto la sua ottima comparsa sul MD, e sul GG (GameGear) vuole ripetere lo stesso successo anche in versione CD.

SPECIALE CD-PC ENGINE

le ultime news dal Giappone.
A quanto pare per PC Engine, in questo periodo stanno uscendo solo shoot'em up (ovviamente tranne Conan). Uno dei giochi in questione è Spriggan, il quale rispecchia pienamente le ultime tendenze nipponiche nel settore. Da quanto abbiamo potuto vedere la grafica è di buona fattura, il sonoro ovviamente è ottimo (non ci vuole poi molto con un CD) e la giocabilità sembra paragonabile solo a quella di un coin-op.
Il secondo gioco che abbiamo potuto visionare è Macross, tratto dall'omonima serie di cartoni animati, trasmessi anche in Italia sotto il nome di Robotech (solo la prima guerra). Il gioco a prima vista non sembra eccezionale, anche se di solito la prima impressione è la più sbagliata (o era il contrario!).
Un'altro gioco è Terra Forming, sul quale non mi soffermerò molto, poiché sostanzialmente è un altro shoot'em up. Tutto quello che posso dirvi è che sembra molto molto e sufficientemente giocabile.
Alt! Un momento, fermate le macchine! Ed ecco che ci giunge in redazione un'ennesimo disco per il PC-Engine. Purtroppo il tempo a nostra disposizione ci impedisce di scriverne una recensione, che comunque troverete su uno dei prossimi numeri (statene certi!). Il gioco in questione è Shubibiman III, davvero bellissimo anche se un po' facile da finire.

AMERICAN

SEMPRE PIU' MEGADRIVE per il '92!

Se pensavate che con le news del numero scorso le novità per la console a 16 bit della Sega e della Nintendo fossero terminate, vi posso assicurare il contrario, infatti ci sono molte software house che stanno sviluppando titoli interessanti; alcuni esempi:

DUNGEONS & DRAGONS: WARRIORS OF THE ETERNAL SUN (Sega)

Da parecchio tempo giravano voci di una conversione ufficiale di questa famosa serie di giochi di ruolo e finalmente sta per giungere sul mercato americano in queste settimane.

F15 STRIKE EAGLE (Microprose)

Una simulazione di volo che fece la sua comparsa su computer un paio di anni fa; come simulatore riprende un po' le orme di F22 già disponibile su MD, infatti sono presenti anche elementi arcade alla After Burner. Uscita prevista per l'autunno '92.

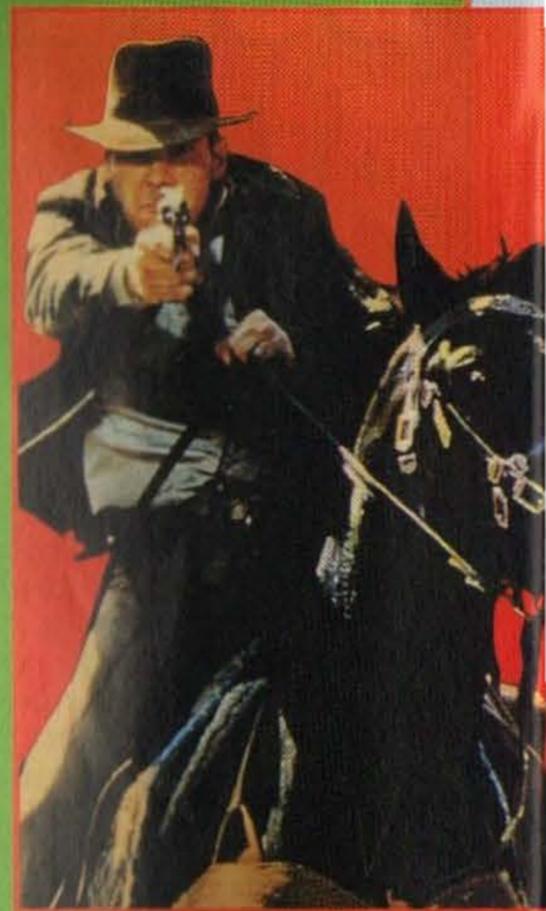
LEANDER (Electronic Arts)

Questo platform-game rappresenta uno dei più grandi successi su Amiga di questi mesi e la versione su MegaDrive si presenta molto bene.

F19 (Microprose)

In questo simulatore abbastanza completo (a differenza di F15!) guidate un potente caccia da combattimento; uscita prevista per la stagione invernale del '92.

THE FLINTSTONES (Taito)

Dopo la discreta versione del gioco sugli "Antenati" per il NES è stata annunciata la conversione su MD; prevista per il settembre '92.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (US GOLD)

Dopo la splendida versione del gioco per Master System di uno dei più bei film della serie, la US Gold ha annunciato l'uscita su MD in questi mesi!

SUMMER CHALLENGE (Ballistic)

Era naturale che dopo il discreto successo acquisito con i giochi invernali (The Winter Challenge), la Ballistic abbia pensato bene di provarci anche con una serie di discipline estive.

ICAMENTE

...E SEMPRE PIU' SUPER NES!

Dopo la pubblicità della Sega che irrideva il Super NES per l'esiguità dei titoli disponibili, le case americane hanno deciso di lanciare l'offensiva - ecco a voi una piccola parte della marea di titoli che faranno la loro comparsa durante questi mesi!

AMERICAN GLADIATORS (Game Tek)

Avete visto la trasmissione in TV? Demenziale, no? Beh, grazie a questo titolo che dovrebbe essere già uscite mentre leggete questo potrete rivivere l'atmosfera dello show televisivo più strano del mondo - e senza la pubblicità!

BATTLETOADS (Tradewest)

I rivali delle Turtles si fanno strada anche sul Super NES dopo aver spopolato su NES e Game Boy. Tanta azione da picchiaduro con un pizzico di demenzialità per un successo annunciato. Disponibile in estate.

THE BLUES BROTHERS (Titus)

Jake & Elwood sono di nuovo in missione per conto di Dio. Leggermente diverso dalla versione per computer, promette molto bene grazie soprattutto alla realizzazione tecnica davvero sorprendente. Disponibile da settembre.

DUNGEON MASTER (JVC/LucasArts)

E' lui! C'è bisogno di qualche spiegazione? Beh, certo, forse oramai è un po' datato, ma fatemi il nome di un gioco del genere e migliore sul Super Famicom e avrete vinto una bambola coi baffi. potremo metterci le mani sopra in Giugno.

F-15 STRIKE EAGLE (Microprose)

Secondo voi che genere di gioco sarà mai? Domande stupide a parte, da Giugno potrete divertirvi a svolazzare e abbattere aerei nella comodità di casa vostra - occhio a non bruciare il tappeto.

FACEBALL 2000 (Bullet Proof)

Il gioco più strano mai visto su Gameboy ora anche su Super NES! Sono queste le cose che ci rendono più semplice vita...

FALCON (Spectrum Holobyte)

Stesso discorso che per F-15 Strike Eagle: volate, blastate, vi fate male... Disponibile nel... beh, nel '93!

FAMILY DOG (THQ)

Tratto dall'omonimo cartone animato di Spielberg e Tim Burton che sta furoreggiando negli States, vede come protagonista il piccolo botolo dei Binford alle prese con dei "terribili ostacoli" come il cane del vicino, l'accalappiacani e il bambino della famiglia. Simpatico.

GUNFORCE (IREM)

Il megagalattico coin-op della IREM finalmente convertito su una qualche macchina - era ora! Una specie di clone di Super Contra, leggermente meno spettacolare ma altrettanto valido. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!

THE FLASH (THQ)

Bisogna ammettere che gli undici telefilm trasmessi da Italia 1 non erano niente male, ma la domanda è: riusciranno a tirare fuori un gioco decente sull'uomo più veloce del mondo dalla console più lenta del mondo?

HOME ALONE 2 (THQ)

Il pestifero Mcaulay Culkin (o come diavolo si scrive il nome di quello stramaledetto nanerottolo) è tornato a difendere la sua casa - questa volta su Super NES. Riuscirà il mondo a sopravvivere a una sua ulteriore apparizione? Lo sapremo in ottobre...

HOOK (Sony)

Il film più mieloso dell'anno finalmente sui nostri monitor. Che emozione...

ROCKY AND BULLWINKLE (THQ)

Ecco qualcosa di originale! Avete presente quegli squallidi cartoni animati che usavano per riempire i buchi sulle emittenti più povere con protagonisti Rocky, Bullwinkle, Boris Bidonoff e compagnia bella? Beh, finalmente ne hanno fatto il gioco. Disponibile da ottobre.

SOUL BLADER (Enix)

La Enix (responsabile di Actraiser) ci riprova con un misto di manageriale divino e combattimento, questa volta visto dall'alto. Realizzato molto bene, accattivante e col sonoro interamente copiato da Actraiser. Da non perdere.

WINGS (Namco)

Niente a che vedere con il successo della Cinemaware, ma lo stesso un sacco d'azione a bordo di Fokker, Sophwith Camel e carabattole volanti varie tutte rigorosamente provenienti dalla Prima guerra Mondiale. A noi due, Barone Rosso!

NINTEND

Da che il mondo è mondo, le console hanno sempre avuto (tranne rare eccezioni come il Megadrive) la cosiddetta "pistola luminosa": il NES ha la Zapper, il Master System il Light Scope e via dicendo. Anche il Super NES ora la può vantare, il problema è che non si può definire esattamente "pistola" - è un vero e proprio bazooka! Come potete vedere dalla foto, il Super Scope (questo il nome dell'infernale aggeggio) è un imponente ammasso di plastica supertecnologico dall'aspetto minaccioso e piuttosto all'avanguardia in termini di soluzioni tecniche. Per prima cosa, non ci sono fili a intralciare l'azione: il Super Scope funziona a infrarossi più o meno come un telecomando ma con una risposta molto più veloce; secondo, a differenza della Zapper che approssimava più o meno al centimetro, il Super Scope è preciso al pixel (o almeno così affermano i dirigenti della Nintendo); terzo, è pieno di gadget davvero molto utili: oltre al pulsante di fuoco normale o rapido e al tasto della pausa troviamo un interessantissimo tasto denominato "Cursor": in alcuni giochi permetterà di attivare un vero e proprio mirino su schermo da usare al posto del collimatore "normale".

Il Super Scope in tutta la sua maestosità!

ADESSO ESAGERIAMO

Il Super Scope è già disponibile negli States a un prezzo più che ragionevole: con poco meno di sessanta dollari ve lo portate a casa completo di una cartuccia con ben sei giochi! Questi sei titoli sono Intercept (una serie di missili sfreccia per alcuni paesaggi e li dovete tirare giù), Engage (Modo Grafico 7 e inseguimenti aerei a tutt'andare), Confront (una specie di Duck Hunt con dei robot immani al posto delle papere), Blastris A e Blastris B (due varianti assurde di Tetris) e l'esilarante Mole Patrol (delle talpe sbucano fuori dal terreno e voi le dovete maciullare). Contando che sono quasi pronti altri due giochi per il momento sconosciuti e che la Acclaim ha deciso di convertire Terminator II della Williams, sembra proprio sia il caso di metterci le mani sopra!

I giochi contenuti in Super Scope 6 - da sinistra a destra e dall'alto verso il basso, nell'ordine: Intercept, Engage, Confront, Blastris A, Blastris B e Mole Patrol.

NEWS

LA STORIA INFINITA

I "seguiti" su NES sono oramai una tradizione: con Mario siamo arrivati a tre, con Lolo anche, Castlevania idem (Dracula's Curse dovrebbe uscire in Italia a fine anno), con Robocop, Zelda, Teenage Mutant Ninja Turtles siamo a due e così via - come stupirsi allora per Mega Man 4? Il camaleontico robot è tornato, questa volta però senza il suo cane! Rush infatti dopo un'apparizione in Mega Man 3 è finito in chissà quale canile e non potrete contare più sul suo aiuto (anche se dubitiamo che sappiate di cosa stiamo parlando - Mega Man 3 non è ancora arrivato in Italia...). E noi che siamo ancora costretti ad accontentarci di Mega Man 2...

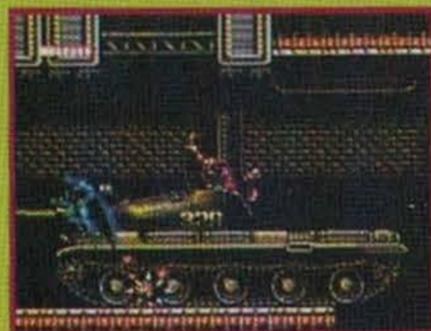
ANCORA TARTARUGHE!

Come potete vedere dalle foto, Donatello, Michelangelo, Raphael e Leonardo non si sono ancora stufati di comparire qui e là nei videogiochi: li ritroviamo infatti su NES in Teenage Mutant Ninja Turtles III - Manhattan Project alle prese con i soliti Shredder, Be Bop, Rocksteady & co. in uno schema di gioco non molto dissimile dal precedente ma nettamente migliorato sul piano tecnico. E come se non bastasse, ecco a voi Teenage Mutant Ninja Turtles IV per Super NES! Come potete vedere si tratta della conversione del favoloso coin-op a 32 bit della Konami che porta il nome di TMNT II - visto che il primo coin-op su NES è considerato il secondo gioco delle Turtles e che il secondo coin-op è il quarto, se ne fanno un terzo in sala giochi, su Nintendo sarà senz'altro chiamato Teenage Mutant Ninja Turtles VI!

SE IL VOSTRO PC NON CE LA FA...

...Lasciate fare al Nintendo! Scherzi a parte, la Konami è riuscita a convertire per NES un'avventura della Sierra davvero imponente - King Quest V! Lo so cosa state pensando, lo so: "E' impossibile", "Non ci credo", "Lo voglio" e "Che cosa diavolo è King Quest V?". Se fate parte dei primi due casi, guardatevi le foto; se il vostro pensiero è il terzo, beh, dovrete aspettare un po' visto che è appena uscito negli States; se infine avete pensato la quarta frase, vi dirò che King Quest V è un'avventura vastissima con piccoli risvolti da RPG, una grafica niente male e soprattutto completamente in inglese. Contenti, adesso?

IL RITORNO DI JOKER

Batman Returns non è ancora uscito al cinema, quindi come placare la nostra sete di avventure del sior Dark Knight? Semplice, ecco qua il seguito del bellissimo gioco della Sunsoft! Intitolato Batman: Return of the Joker ed equipaggiato con i nuovi MMC5 (che "truffano" il NES permettendo una grafica a dir poco spettacolare senza problemi di sorta - e che fanno lievitare il prezzo della cartuccia...), dalle foto sembra a dir poco spettacolare e promette un sacco d'azione sulla falsariga del primo episodio. Non perdetevelo!

SEGA CITY

DALL'INGHILTERRA CON FURORE

E' ormai evidente che le software house occidentali si sono buttate a capofitto nella produzione e/o conversione da computer di titoli per le console della Sega; sul numero precedente vi avevamo annunciato numerosi titoli interessanti, ma ora possiamo mostrarvi un servizio con maggiori foto in modo che vi rendiate conto dei bei lavori che stanno facendo i nostri!

DOMARK/TENGEN PER GAMEGEAR...

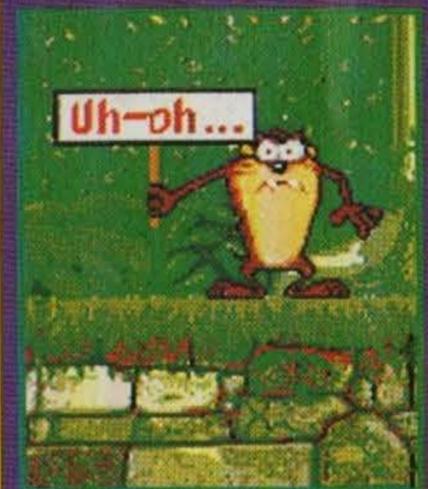
Marble Madness per GameGear è l'esatta trasposizione dalla versione su SMS, anche qui dovrete condurre una simpatica pallina attraverso sei livelli nel tentativo di raggiungere un "goal"; riflessi e destrezza sono importanti per poter evitare baratri pericolosi, mostriciattoli, etc. (Agosto '92)
Un'altro titolone che certamente farà la sua bella figura su GG è Prince of Persia, anche questo convertito direttamente da Master System: in quest'avventura impersonate un giovane principe che deve salvare la sua dolce fanciulla dalle grinfie di un malvagio re. La trama è assai classica ma il punto forte di Prince of Persia è la realizzazione tecnica, infatti per l'animazione dei personaggi sono state digitalizzate diverse posizioni di una persona vera in modo da dare al gioco (non eccellente in grafica) una particolare nota di originalità e realismo nell'azione. (Settembre '92)
Paperboy è ancora un gioco programmato da poco su GG: in quest'avventura intraprendi il ruolo di un ragazzo che deve consegnare diversi quotidiani attraversando strade piene di insidie. (Agosto '92)
Infine (si fa per dire!) un simpatico puzzle-game con più di 1000 livelli sta per fare la sua comparsa su GG, si tratta di Popils; anche qui la tua amata principessa è stata rapita da un tremendo stregone e ora è rinchiusa in un mondo costituito da celle formate da centinaia di blocchi tu devi attraversare queste innumerevoli zone e salvare la dolce principessa (bleah!). (Agosto '92)

VIRGIN

MC KIDS II: Mick & Mack as the Global Gladiators
Tra i diversi giochi di rilievo che ci sono stati presentati per il MD ve ne era uno che ha tutte le carte in regola per competere con Sonic the Hedgehog, il quale era entrato prepotentemente un anno fa al primo nelle classifiche mondiali dei giochi migliori per il Sega 16 Bit!
Se qualcuno di voi crede che l'unico gioco, sino a ora, che ha sfruttato bene le capacità del MD era e rimane Sonic (Ha ragione! ndG), dovrà ricredersi quando potrà giocare a questo stupendo prodotto che al contrario di quello che possiate immaginare ci arriva dall'Inghilterra anziché dal Giappone: MC Kids II.
Una volta accesa la console verrete subito accolti da una frase in coro digitalizzata che dice: "Seeeg..." ehm! scusate "Viiirgin!" (e questo può già insospettire qualcuno riguardo una certa somiglianza con un porcospino blu! ndG)(io la definirei più una goliardica presa per i fondelli. NdAlex), dopodiché vi accorgerete immediatamente della stupenda realizzazione tecnica del gioco: i colori sono sfruttati molto bene e le animazioni di certo non mancano, un parere positivo anche per quanto riguarda l'ampiezza di ogni livello e la varietà dei nemici.
In questa avventura guidate un ragazzino, scelto fra i due protagonisti, che deve attraversare numerosi mondi pieni di insidie; come arma dispone di una pistola che sputa (!) dello slime (una roba viscida) molto efficace contro tutto ciò che di a voi avverso incontrerete sullo schermo.
Il gioco sarà completato in questi mesi e non dovrebbe tardare l'uscita sul mercato europeo; tenetelo sott'occhio perché sarà sicuramente un pugno nello stomaco per i giapponesi, tanto orgogliosi di quel porcospino che ha fatto girare la testa a metà mondo!

MEGA lo MANIA
Finalmente questo incredibile prodotto dei Sensible Software che tanto successo ha avuto su computer (e tante notti ci ha fatto perdere) è in arrivo per MD! Il primo impatto è fulminante: riprodotto fedelmente in ogni particolare (persino le voci digitalizzate, un po' fiacche forse in questa versione pre-lancio, ma per le quali verranno utilizzati gli stessi attori usati per la versione Amy) il gioco è avvincente e non mancherà di soddisfare coloro che soffrivano di invidia nei riguardi di qualche amico...

TASMANIAN DEVIL

Se fino a ora potevate avere su MD giochi in cui guidare personaggi famosi come Donald Duck grazie all'accordo Sega/Disney, da ora potrete contare anche su altre software house.
Tasmanian Devil non è altro che uno Psychosis Varmintus (!) (voi tutti sapete cos'é un Psychosis Varmintus, vero!? ndG) ovvero l'ennesimo parto della fantasia della Warner Bros.: una specie di incrocio tra uno yeti, un orso e un Alex.

Il simpatico e non tanto pacifico diavoletto appartiene a una razza divoratrice di uova e in questo gioco stupendo guiderete "Alex" affamatissimo alla ricerca di uova; attenti però! Se ne incontrate uno per strada che ha fame risulterà particolarmente aggressivo (datemi un uovo aggressivo e vi conquisterò il mondo. NdAlex).

atari ATTACK

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLRA'	2

Piccola informazione inutile: lo sapete perché in Street Fighter II Ryu urla "ryuken" quando tira la palla di fuoco? Perché quel colpo è noto come "Dragon Punch" e in giapponese "ryu" significa drago e 'ken" colpo, pugno e così via. Sayonara.

NINJA GAIDEN

Avete niente da fare? Che ne dite allora di recarvi a New York a impersonare un ninja impazzito voglioso di spellare vivi tutti i malviventi del circondario? Se siete saltati sulle sedie gridando "SIIIIII!", allora posso dedurre tre cose: siete completamente pazzi e non avete bisogno di particolari predisposizioni per entrare nei panni dell'eroe, vostra madre non è in casa e le vostre sedie sono oramai da pulire.

Ninja Gaiden è un beat'em-up visto da una prospettiva "lateral-ditrequarti" molto simile a Double Dragon. Da quel che credo avrete dedotto dal titolo, impersonate un ninja incaricato di far piazza pulita in quel di New York - per essere precisi, in sei sezioni di New York (i sobborghi, qualcosa tipo Coney Island, un'autostrada e così via), mediante l'uso di calci, pugni, lacci volanti (saltate, pigliate per il collo gli avversari e fategli fare l'imitazione di una cosa che vola con la traiettoria a banana), spadate e calcioni doppi stando appesi a paletti e tubi vari. E per la serie "w l'originalità", ci sono anche i mostri di fine livello. Uella!

Marco Auletta

Beccati questo, caro Jason!

Oh oh, ne arrivano altri e forse è meglio cercare di darsela a gambe...

LYNX	
GRAFICA + Identica all'originale + Molto particolareggiata	88
SONORO + Musichette molto allegre + Effetti identici agli altri giochi!	71
GIOCABILITA' + Molto ben bilanciata	90
ATARI	88

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	200
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

SUPER SKWEEK

Qualche pagina più in là troverete la recensione dello stesso gioco, solo in versione Game Gear e intitolato Slider. Non siamo adorabili?

Occhei, tagliamo corto, visto che ne trovate un'altra recensione più avanti. Il giocatore impersona Skweek, una morbida palla di pelo giallo dall'espressione allegra capace di mutare il colore delle piastrelle del pavimento dove cammina dal blu "nazionale" a un rosa shocking abbastanza impressionante. Quest'abilità non molto amata da mamma Skweek (o si rassegnava a un pavimento psichedelico, o faceva portare delle pattine rosa al figliolo) gli è tornata utile il giorno che il Re del regno di Skweekolandia (e come lo chiamate voi?) ha deciso di dare un tono più vivace alle terre del suo regno e gli ha affidato la ricolorazione di tutte le strade. Il fatto è che ai sudditi del regno il rosa non piace e hanno deciso di fermare il nostro giallo amico a tutti i costi. E così si ritrova con un doppio problema: colorare milioni di mattonelle non è certo piacevole, se poi bisogna anche evitare il popolino incacchiato e i vari ostacoli da loro preparati! Fortunatamente il Re lo ha fornito di una pistola per eliminare i nemici (drastico, eh?) e ogni tanto teletrasporta nei suoi paraggi alcuni oggetti utili come fermatempo, armi extra, potenziatori dell'"effetto colorante", turbo ecc. ecc. Ah, se avete notato qualche differenza nella trama tra questa versione e quella Game Gear, è per via delle differenze tecniche delle due macchine. (Ma come le racconti bene! Organizzi anche dei corsi? NdAlex)

Marco Auletta

Ecco una vista dall'alto; dovreste vedere che zoom è possibile fare su questa mappa!

Qui c'è il prode eroe in azione mentre colora le strade della propria patria.

LYNX	
GRAFICA + Molto definita e colorata + Fondali semplici ma efficaci	88
SONORO + Musichette allegre	80
GIOCABILITA' + Molto semplice e divertente + Livelli vari e numerosi	85
ATARI	86

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

124 PAGINE

ZOOL: IL PLATFORM DELL'ANNO!

SENSIBLE SOCCER & WIZKID
RITORNO ALLA GRANDE
PER I SENSIBLE SOFTWARE

LURE OF THE TEMPTRESS
INDIANA JONES IV
ETERNAM
AVVENTURIERI ALLA RISCOSSA!

FINALMENTE DISPONIBILI:
GUY SPY
G-LOC

Numero 44 - Luglio/Agosto 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

500

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

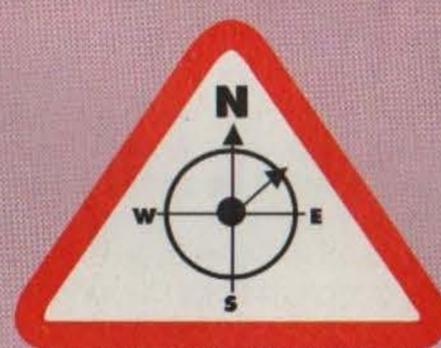
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

N
W E
S

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SLIDER

82

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Affrettati ad attraversare la superficie di una terra inquinata nei panni dello Scivolatore, l'ultima speranza del conquistato regno di Rozen. Un'esercito invasore di Signori dei rifiuti ha insudiciato il tuo mondo con tossine e veleni. Solo tu puoi far tornare indietro la marea inquinante sforzandoti di ripulire Rozen e cacciare via i mostri saccheggiatori.
Ma stai attento ai nuovi abitanti, predatori di tombe e personaggi indiavolati si preparano per fare di te una polpetta da gettare in mezzo ai loro miseri rifiuti radioattivi.
Oltre a questi pericolosi nemici devi stare anche attento a eventuali trappole in cui è facile cadere e a porte mortali che danno origine a nuovi mostri, pronti a tutto pur di scorticarti vivo.
Un arsenale di armi ti soccorre nei tentativi di ripulire il reame; combatti attraverso 99 livelli di labirinti pieni di azione.

Gabriele Pasqual

Con un severo cipiglio lanciamoci alla pulizia di Rozen.

Ah, e quando il lavoro è finito, avviamoci sorridenti verso l'uscita.

GAME GEAR	
GRAFICA + Bello e simpatico lo stile dei personaggi - fondali semplici	80
SONORO + discrete musichette	70
GIOCABILITA' + Molto divertente	80
LORICIEL/SEGA	82

PAPERBOY 2

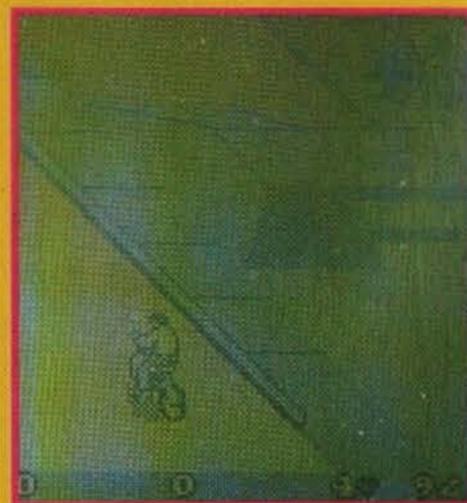
68

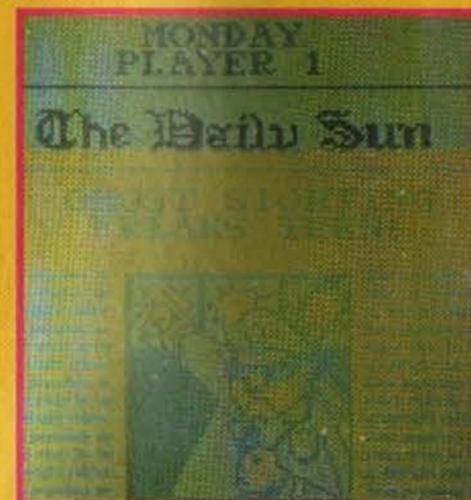
GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Lanciare giornali per tutta la mattinata può essere un ottimo modo per farsi odiare da tutto un quartiere.

Anche se, effettivamente, il quartiere in questione non fa poi molto per lasciarsi amare. I paraggi sono disseminati di ferocissimi cani senza museruola, pirati della strada che investono senza tanti problemi tutto ciò che incontrano, bidoni dell'immondizia e perfino falciatrici impazzite.
A tutto il resto si vanno ad aggiungere una bici con tanto di turboreattori incorporati che si attivano appena mettete ruota su un qualche trampolino, e una sua resistenza strutturale non proprio eccelsa. Su questo mezzo dovrete compiere il vostro lavoro di "distributore ufficiale" di un quotidiano agli abbonati (ai quali dovrete lanciarlo) e ai non abbonati (ai quali lo lancerete cercando di fare più danni possibili, in modo che si abbonino).
Giocabilità discreta, mentre la realizzazione tecnica è abbastanza penalizzata.

JH

Non deve essere un buon vicinato: guardate la casa qui di fianco...

Attenti alle rampe...

Vi sarà anche possibile finire sul giornale...

GAME BOY	
GRAFICA - Impasto-visione a tutto andare. - Nulla degno di nota.	67
SONORO + Gli effetti sonori non sono malvagi. - E' la cacofonica colonna sonora che uccide.	58
GIOCABILITA' + La bici risponde piuttosto bene. - La prospettiva falsa un po' la giocabilità.	73
MINDSCAPE	68

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Fantasy Zone Gear

Come si chiama quell'essere a forma ovoidale che possiede due ali per volare e due zampine per correre a più non posso?

Yeah! Sono molto contento che questo simpaticissimo shoot'em up sia infine giunto sull'ultimo nato di casa Sega: Opa Opa, l'intrepido ovoide con tanto di ali e zampine fa la sua comparsa per un'altra missione sempre nella zona fantastica!
Nell'anno 6216, i tumultuosi eventi nella storia dello spazio hanno avuto finalmente termine.
L'agente segreto Opa Opa ha finalmente sconfitto definitivamente le creature di Menon e le ultime imprese sono state portate a conclusione grazie all'aiuto di Opa Jr.
Ora siamo nell'anno 6344 e per la Fantasy Zone si prospetta un'altro periodo oscuro; infatti qualcuno minaccia di trasformare questo splendido sistema di pianeti fantastici in un sistema meccanizzato!
Opa Jr. decide prontamente per partire all'avanscoperta per le sei zone che già un tempo esplorò per capire cosa sta turbando nuovamente gli abitanti di Ovolandia.
In ogni stage dovrete distruggere un numero determinato di basi aliene per poter accedere al mostrone di fine livello e accedere poi a quello successivo.
Tutti gli animaletti che ammazzerete, basi comprese, vi regaleranno delle monete che vi saranno utili nei negozi per comprare armi aggiuntive, icone bonus, etc.

Gabriele Pasquali

Evitiamo di diventare un uovo sodo...

Passeggiando nella foresta il piccolo Ovetto Rosso incontrò... la Zucca Cattiva?

E se abbiamo fatto i bravi e abbiamo raccolto i soldini per strada possiamo fare un po' di spesa.

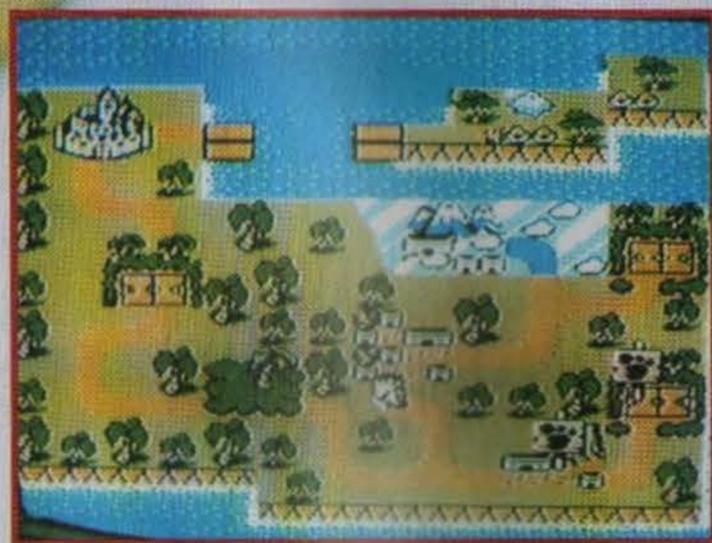
GAME GEAR	
GRAFICA + Ottimi fondali + sprite superbamente animati	86
SONORO + Le solite musiche di Fantasy Zone! + ma sempre belle	80
GIOCABILITA' + Molto divertente - schermo piccolo?	86
SEGA	84

THE FLINTSTONES®

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Wilma, prepara la clava da passeggio che porto a spasso i dinosauri!

Ma non tutto è andato come il caro vecchio Fred aveva previsto. Innanzitutto gli erano spariti i due domestici (e mastodontici) amici dell'uomo. Poi si è venuto addirittura a sapere che i suddetti erano stati rapiti da uno scienziato venuto dal 30° secolo appositamente per catturare degli esemplari viventi di animali preistorici da esporre nello zoo della propria città. Sapendo a) che noi viviamo nel ventesimo secolo; b) che di dinosauri in giardino non ne abbiamo mai tenuti; c) che quella che state leggendo è una rivista di videogiochi, che cosa deducete? Bravi, che il vostro compito in questo gioco è quello di andare a salvare Dino e Hoppy (i rispettivi nomi del dinosauro e dell'oppasauro) dalle grinfie del dannato zoofilo. Per farlo dovrete recuperare tutti i componenti di una seconda macchina del tempo (che chissà perché si trova a essere disseminata per tutto il paleolitico) onde rimetterla insieme e gettarvi all'inseguimento del già descritto scienziato. Ovviamente tutta la popolazione animale e vegetale della Terra si rifiuta di collaborare con voi, anzi vi si para contro. In questo modo dovrete aprirvi la strada tra pericolosissime bande di pietro-motociclisti, pterodattili incavolati viola, maledetti pesci assassini e pelosi umanoidi (e qui scatta la nota di Alex.-ndJH)(mi appello al Quinto Emendamento della Costituzione Americana. NdAlex).

Per metterli tutti a tacere, troverete estremamente utili le armi che potete raccattare lungo il percorso. Oltre alla classica clava, vi potrete servire di asce e fionde, ognuna recante i propri vantaggi e i propri svantaggi. La clava è sicuramente l'arma più potente, ma si da il caso che

Oh, ecco una bella mappina di ciò che vi aspetta. E tutto solo per un paio di dinosauri?

Il bel Fred che spera solamente di poter scendere vivo da lì.

Balzellonando di piattaforma in piattaforma...

Andemo su a gondoeta! (Che tradotto dal preistorico significa più o meno: "Come ci sono finito su questa zattera?")

Ecco una della innumerevoli acrobazie cui sarete costretti dal gioco. Una di quelle che vi costeranno una vita.

Ma che cosa danno da mangiare al giorno d'oggi ai draghi?

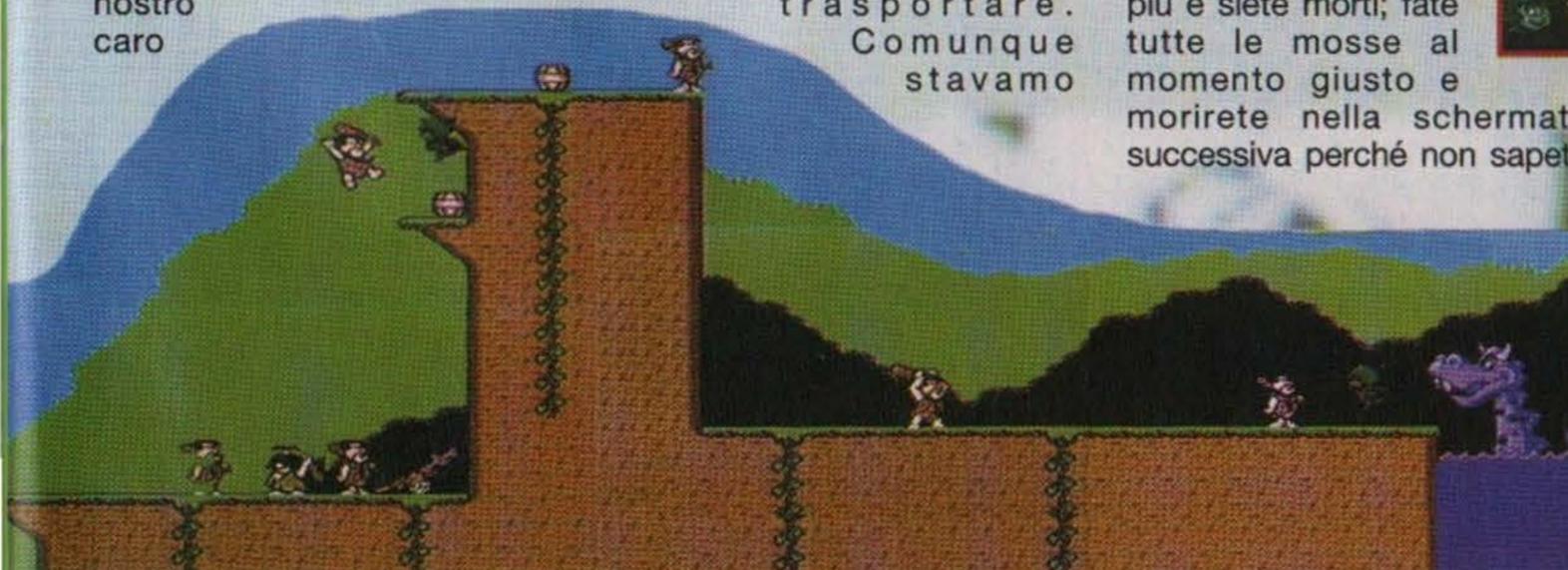
abbia un raggio d'azione molto ridotto. La sua contropartita è rappresentata dalla fionda: molto veloce, a lungo raggio, ma decisamente meno devastante. La via di mezzo è rappresentata dall'ascia. Avete notato come in quasi la totalità dei giochi in cui sia possibile utilizzare l'ascia come arma, questa viene lanciata seguendo una parabola molto alta? Beh, quella presenta nel gioco dei Flintstones non fa eccezione, e sebbene risulti molto utile per colpire bersagli piazzati in luoghi particolarmente scomodi da raggiungere normalmente, non è l'arma più adatta per affrontare i problemi "comuni" dei diversi livelli.

Parliamo un po' di come il nostro caro Fred può andare in giro per l'area di gioco. Fred può camminare a destra e a sinistra, lasciarsi cadere sulle piattaforme sottostanti, saltare e aggrapparsi alle piattaforme sovrastanti. Fred può lasciarsi dondolare aggrappato alle piattaforme di cui sopra e giocare a basket (non contemporaneamente). Fred può imitare il Papa mentre fa i suoi discorsi in piazza S. Pietro e sa usare il mitra meglio di Rambo. Fred spiezza in due gli avversari e ringrazia i cittadini che vengono assaliti dai teppisti per la loro collaborazione. Fred è tosto, gallo, ganzo e anche un po'...

Hum, temo di essermi lasciato trasportare. Comunque stavamo parlando del fatto che Fred può giocare a basket. In effetti sull'area di gioco sono presenti alcuni campi da basket in cui il nostro eroe può sfidare il locale campione e, in caso di vittoria, farsi elargire qualcosa che possa tornargli utile durante la propria avventura. Si va dai dinosauri salterini a quelli svolazzanti; l'importante è che siano più o meno utili.

Adesso si parla un po' delle impressioni personali suscitate dal soggetto di questa recensione. La prima parola che mi viene in mente per descriverlo è: DIFFICILE. Tecnicamente raggiunge ottimi livelli, ma la giocabilità è veramente a livelli claustrofobici. Una mossa in meno e siete morti; una mossa in più e siete morti; fate tutte le mosse al momento giusto e morirete nella schermata successiva perché non sapete cosa vi aspetta!

Per il resto è molto molto bello. Ottima grafica e buon sonoro completano il quadro. Se non siete dei principianti, anzi se siete degli abili giocatori compratelo pure. JH

Non invidio proprio Fred il ganzo che si fa una passeggiatina a piedi nudi sulla neve...

NES	
GRAFICA +Ottima definizione. +Molto varia.	87
SONORO +Buoni gli effetti sonori. -Discrete le musiche.	78
GIOCABILITA' -Veramente troppo difficile. +Molto vario nelle situazioni di gioco.	70
TAITO	79

ENTRA
IN GIOCO
CON....

SEGA™
Master System™

CHAMPIONS of EUROPE™

© 1987 UEFA

IN REGALO
LA MASCOTTE
UFFICIALE

TECMAGIK™

IL GIOCO UFFICIALE
DEL CAMPIONATO EUROPEO
CALCIO UEFA '92

THE OFFICIAL
GAME OF
UEFA 92

Scendi in campo con le 34 squadre migliori e vivi la straordinaria emozione di essere CAMPIONE D'EUROPA!

TOYS®
LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

RIDING HERO

68

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Brumm, brumm. Come cos'è questo rumore? Ma è una parola onomatopeica per simulare il motore di una moto! Ma non l'avete studiato il Pascoli? (lo si, purtroppo! NdD).

Verde. Verde! VERDE!!! Se fossero a Milano sarebbe già iniziata la sinfonia di clacson in si bemolle.

Un amico pilota vi presenta il proprietario di un negozio di moto. Cosa vogliono dire le conoscenze, eh?

Cretinate a parte ci troviamo di fronte a un'ennesima simulazione motociclistica. Voi impersonate il grande Toshiro Yamaoto (il cugino della zia di Ataru Moroboshi), che, stanco di guidare il triciclo regalatogli dalla sua mammina ha deciso di dedicarsi anche alle corse. Non crediate che sia facile entrare in questo mondo; prima dovete infatti tenere conto di tre punti fondamentali: 1) per andare in moto ci vuole una... moto! (ma come sono intelligente stasera!)(effettivamente lo sei più del solito... NdAlex) 2) per avere una moto bisogna... avere i soldi per comprarla! 3) Dopo che ce l'avete, cosa ne fate se poi non la sapete guidare? (Over the top!)(La rivendo in Italia al doppio del prezzo a cui l'ho pagata. Sono un giapponese d'affari, io! NdAlex).

Voi credete che stia typando solo un mucchio di cretinate vero? Beh, per una volta tanto vi state sbagliando. Oltre all'ormai classico gioco di corsa è stato inserito una sorta di gioco manageriale, in cui potrete muovervi liberamente per la città, andare dal meccanico di fiducia, gareggiare con altri e guadagnare (se ci riuscite) tanti ma tanti soldi. Questi infatti vi serviranno per acquistare moto più potenti.

Il sottogioco manageriale è ben fatto, almeno tecnicamente, con grafica nitida e dettagliata anche se la finestra di testo poteva essere realizzata meglio.

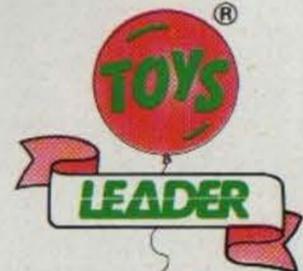
Per quanto concerne il sottogioco arcade nulla da dire, la grafica è velocissima, molto fluida, e ben animata anche nei frames di avvicinamento e allontanamento, gli effetti sonori sono nella norma e la giocabilità è discreta. Se siete miliardari è anche prevista un'opzione a due giocatori, che necessita di due console e due cartucce, più un apposito cavo che si può acquistare a parte. Economico, vero? Questo titolo sembra abbastanza interessante, ma, almeno secondo me, pur restando un buon gioco graficamente e musicalmente, è molto carente per quanto riguarda la voce giocabilità.

Ahia! Questo passaggio tra un 4x4 e un TIR lo vedo abbastanza male.

Se comunque volete comprarlo, vi consiglio di acquistare anche una Memory Card, o dovrete ricominciare ogni volta da capo. Augh.

Dave

NEO GEO	
GRAFICA + Ben fatta. - Pessima finestra testo	79
SONORO - Nulla di strabiliante + ma rende bene l'idea.	80
GIOCABILITA' - Vi annoierete quasi subito - Un filone troppo sfruttato.	55
SNK	68

BATTLEBLAZE

69

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se continui così diverrai un ottimo acchiappamosche, credimi!

Supercalifragilistichespiralidosamente parlando, trattasi di un classico beat'em'up alla Barbarian (quello obsoleto della Palace) o, per i più videoludicamente giovani, di un adattamento fantasy del tradizionale gioco di lotta in stile Street Fighter (e non dico Street Fighter II solo per evitare che quest'ultimo si offenda mortalmente). L'azione è ambientata nel leggendario reame di Virg, suddiviso in 5 frazioni dominate ognuna da un Blademaster (della razza degli spadaccini di indiscussa fama) indigeno. Un infausto giorno, un demone malvagio scatena il putiferio inviando delle essenze maligne che si impadroniscono delle anime dei relativi Blademaster. E' ora vostro compito (sempre se avete acquistato la cartuccia) vincere in duelli all'ultimo sangue i Blademaster per liberarli dalla possessione demoniaca (bel modo di liberarli, quello di ucciderli, vero PM? NdAlex).

Ecco la l'amazzone dalle lame gemelle di cui si parlava prima.

Il programma, incredibilmente carente di uno schermo opzioni o del settaggio del livello di difficoltà, può essere giocato o in Hero mode (descrittovi poc'anzi) o in Battle mode, dove potrete scegliere di impersonare uno a vostro piacere tra i Blademaster e sfidare i rimanenti (manovrati dal computer o da un vostro amico) in un'arena per offrire alla folla uno spettacolo degno di tale nome.

Si bravo, falla bella alta la parata, così ti faccio n'appendicectomia.

Il taglio di capelli glielo faccio con la frangia o senza?

La grafica è davvero ben realizzata: stupendi i personaggi e le animazioni che li distinguono (soprattutto la regina amazzone col doppio pugnale), nella media gli sfondi, con qualche tocco parallattico da maestro qui e là (vedere il paesaggio del villaggio preistorico per credere). La varietà delle mosse risulta abbastanza soddisfacente e gli effetti sonori sono sufficientemente gradevoli (le musiche un po' meno, direi). Il problema sta nello schema di gioco noioso e talvolta frustrante: alcuni avversari sono facilissimi da battere, e potrete sconfiggerli con l'uso di un solo pulsante del joypad, altri (un bestione simile ad un orco, in particolare) risulteranno quasi impossibili da atterrare. E' inutile sottolineare come la longevità, e la giocabilità in generale, escano fortemente minate da tutto ciò; non mi resta che consigliarvi di pazientare nell'attesa della "speriamo incrociando tutti insieme le dita" fantasmagorica conversione di Street Fighter II. Chiudo e passo.
P. S. Se giustamente pensate che sia impazzito leggetevi la recensione di F1 Grand Prix . Richiudo e ripasso.

Piermarco Rosa

Eh hop! Un bel salto e siamo fuori dalla portata dei coltelli dell'amazzone

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + nulla da ridire	87
SONORO - più nella media di così...	70
GIOCABILITA' + nota dolente del tutto	65
SAMMY	69

500

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

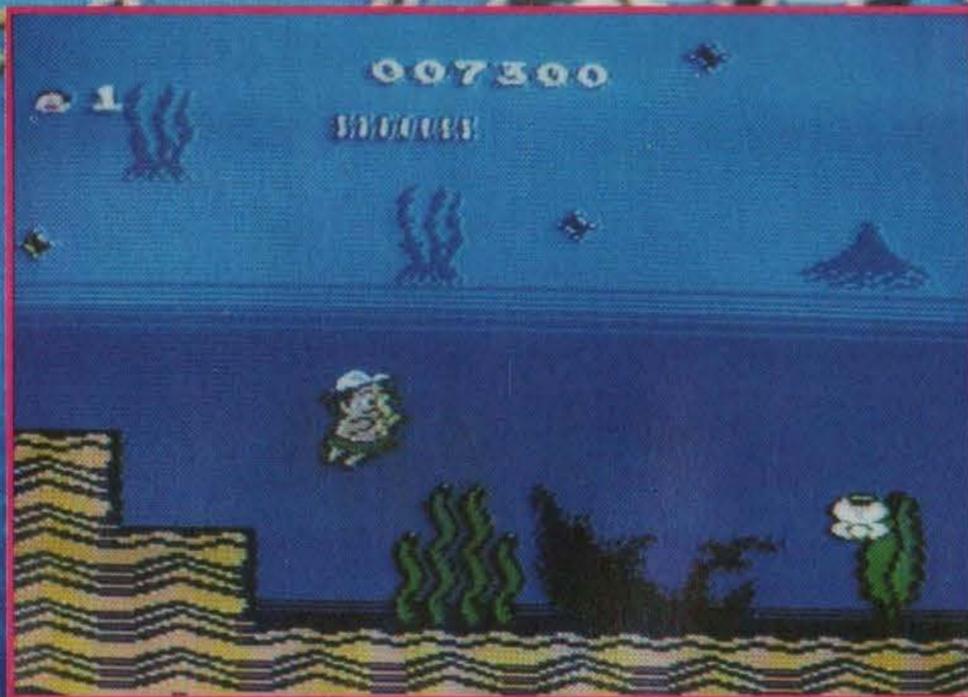
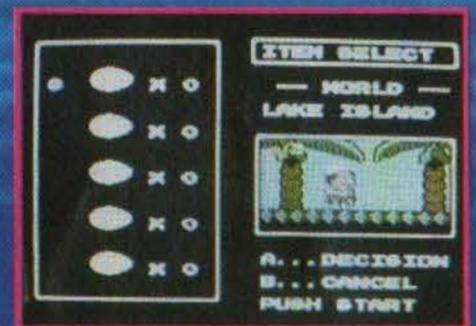
L'insieme delle isole da "conquistare" una per una per raggiungere la vostra bella.

Eccoci a cavallo di uno dei simpatici dinosauri che vi agevoleranno l'avanzata attraverso i vari livelli.

Avete presente Wonderboy? Beh, aggiungete un cappellino al protagonista e avrete Adventure Island, recensione finita!
Se invece non ne avete mai sentito parlare non contate di passare gli (eventuali) esami a settembre, perché manca al vostro bagaglio culturale un elemento necessario alla videoludicocultura moderna. Cominciamo subito a colmare questa lacuna: a me non piace. Almeno, mi piacicchiava diversi annetti fa, all'epoca della sua comparsa ma visto e considerato che questo AI non è praticamente cambiato da allora... beh, si può trovare di meglio.
Lo scenario è sempre lo stesso: è stato rapito quello scorfano della vostra ragazza e visto che su quelle isole preistoriche non c'è niente di più divertente da fare se non giocare al salto del cactus e flagellarsi tutto il giorno, in preda ad un galoppante attacco di masochismo decidete di attraversare otto isole piene di schifezze assortite

Sono un piccolo porcellin...

HUDSON'S ADVENTURE ISLAND II

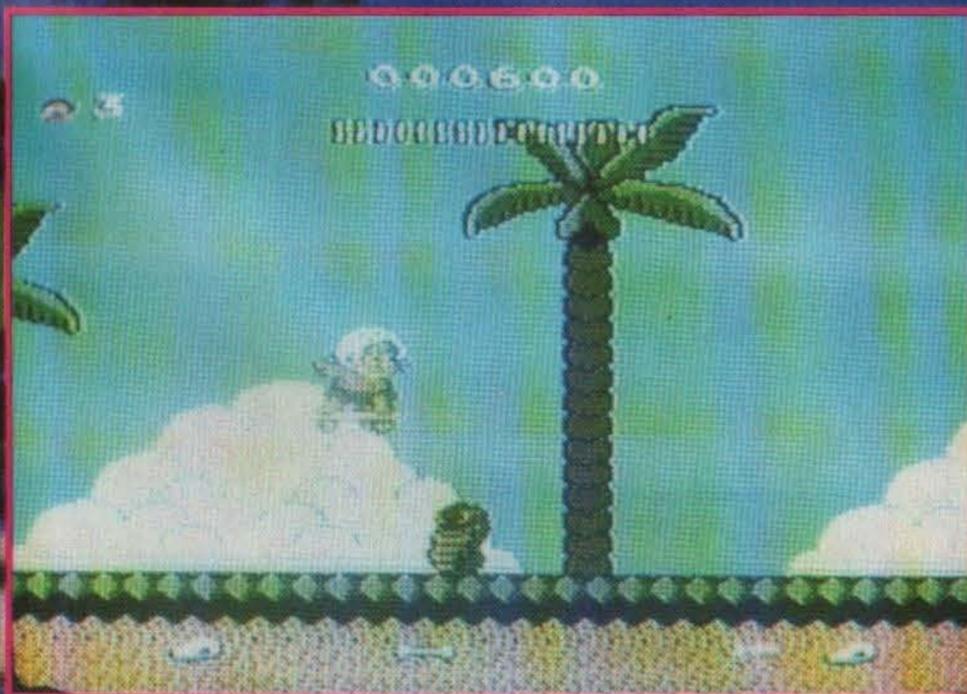
Ma un isolano come il caro Stefano Giorgi non dovrebbe saper nuotare?

Questo è il menu del vostro marsupio, in cui immagazzinerete il contenuto delle uova (asce, skate, dinosauri...)

solo per menare il cattivone finale (tale Evil Witch Doctor, che poi non vuol dire altro che stregone cattivo, se può interessare qualcuno). Ma non finisce qui, come se tutto ciò non bastasse decide di farsi buona parte della strada in skateboard, veramente il massimo del masochismo...

Il gioco è un classicissimo platform a scrolling orizzontale: il nostro amico avanza saltellando sopra nemici & supellettili assortite o prendendoli a mazzate con una riserva di asce (solo se previamente raccolte) che farebbe invidia a Eta Beta. In compenso la densità di ortofrutta delle isole preistoriche farebbe invidia ai mercati generali e il nostro eroe, evidentemente pensando di mettersi in proprio una volta sistemato il signor Evil, non manca di raccoglierli a ogni occasione. Gli oggetti più importanti, non per il contenuto proteico, a rigenerare la vostra energia ci pensano frutta e verdura, sono comunque le uova, per via dei pulcini particolari che contengono. Si va dall'ascia del primo ovetto a dinosauri variformi e multicolore degli ovetti successivi. Questi oltre a fornire un'ottima cavalcatura fanno quello che normalmente ci si aspetterebbe da un dinosauro (anche se piccolo, tenero e tondo): PICCHIARE DURO! Per il resto funzionano più o meno come lo skateboard: ci potete salire sopra e cavalcarli, non solo per semplice comodità, ma perché, una volta colpiti, perdete sì la cavalcatura ma non la pellaccia (e non sto parlando di quella di leopardo che indossate).

Ad essere precisi, poi, lo scrolling è in effetti un misto orizzontale-verticale, a seconda dello scenario. C'è per esempio uno scenario subacqueo a bordo di un dinosauro-lepidottero nuotatore, oppure lo pterodattilo tondo che vi permette di volare ben sopra a qualsiasi altro oggetto dello schermo e portare a termine il livello senza grossi problemi.

Lo stesso tascone che vi permette di conservare centinaia di asce serve anche a contenere i dinosauri in surplus: quando si raccoglie una bestiola diversa la precedente viene messa in "inventario" e messa da parte per tempi peggiori. All'inizio del livello può essere scelto il dinosauro più adatto: ad esempio, con assoluta coerenza, per il livello con la melma viola si sceglie il dinosauro viola.

Graficamente bisogna ammettere che la maggior parte dei mostriciattoli di Adventure Island sono molto simpatici, in particolare i tenerosissimi dinosauri che cavalcate. I fondali, invece, sono piuttosto monotoni, come del resto lo schema di gioco: il piccolo cavernicolo non fa che avanzare e lanciare asce; se siete amanti di Wonderboy vi piacerà, ma personalmente nel genere platform non so come non si possa preferirgli Mario (che se non altro è italiano).

Stefano "Trenta Denari" Giorgi

Ecco il caro Dave d'estate, mentre schizza sullo skate evitando un cobra, con tanto di casco (anche se lui non lo mette mai) e panza al vento (quella invece ce l'ha sempre).

NES

GRAFICA + Simpatici i mostriciattoli - Deprimenti i fondali	77
SONORO + Solite musichette NES - Solite musichette NES	68
GIOCABILITA' + Simpatico platform alla Wonderboy - Un po' ripetitivo	85
HUDSON SOFT	88

GIOCATORI 1

LIVELLI DIFFICOLTA' 1 difficile

90

Ultima

Cari amici appassionati di giochi di ruolo, siete riusciti a portare a termine titoli come Ph.Star e Miracle Warriors credendo di aver sofferto le pene dell'inferno? Bene! Non avete ancora visto Ultima...

LA STORIA

Ultima, uno dei primi RPG ad essere realizzato su computer e costituito da numerosi episodi rappresenta oggi una saga molto bella e famosa; dal primo al settimo episodio, da poco disponibile per PC, si sono fatti passi da gigante per quanto riguarda grafica, longevità, ma soprattutto profondità di gioco (per profondità s'intende la possibilità di interagire con i personaggi e il paesaggio), uno dei fattori che rendono Ultima grande e unico!
Il primo Ultima risale a molti anni fa e la storia racconta prima di come un avventuriero riuscì ad arrivare a Sosaria e in seguito della sua lotta contro un pazzo di nome Mondain e il suo potere malefico. Durante la lotta perisce ovviamente Mondain, al quale succede però un fedele servo che riprende il diabolico piano (Ultima II).
Sono passati alcuni anni da quando il potere demoniaco di Mondain è stato definitivamente sconfitto, e ora

A high-pitched cascading sound like crystal wind-chimes impinges on your floating awareness. As you open your eyes, you see a shimmering blueness rise from the ground. The sound seems to be emanating from this glowing portal.

Mentre stai riposando in pace qualcosa di strano accade nei dintorni! Un grosso fascio di energia bluastra appare improvvisamente dal nulla.

Una volta trovato il libro e il simbolo clericale decidete di andare a cercare qualcuno che vi possa dare informazioni si questi oggetti!

The ticket taker at the RenFair's gate starts to ask you for money, but upon spotting your Ankh says, "Welcome, friend. Enter in peace and find your path."

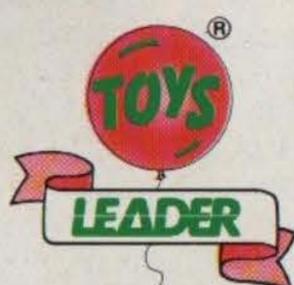
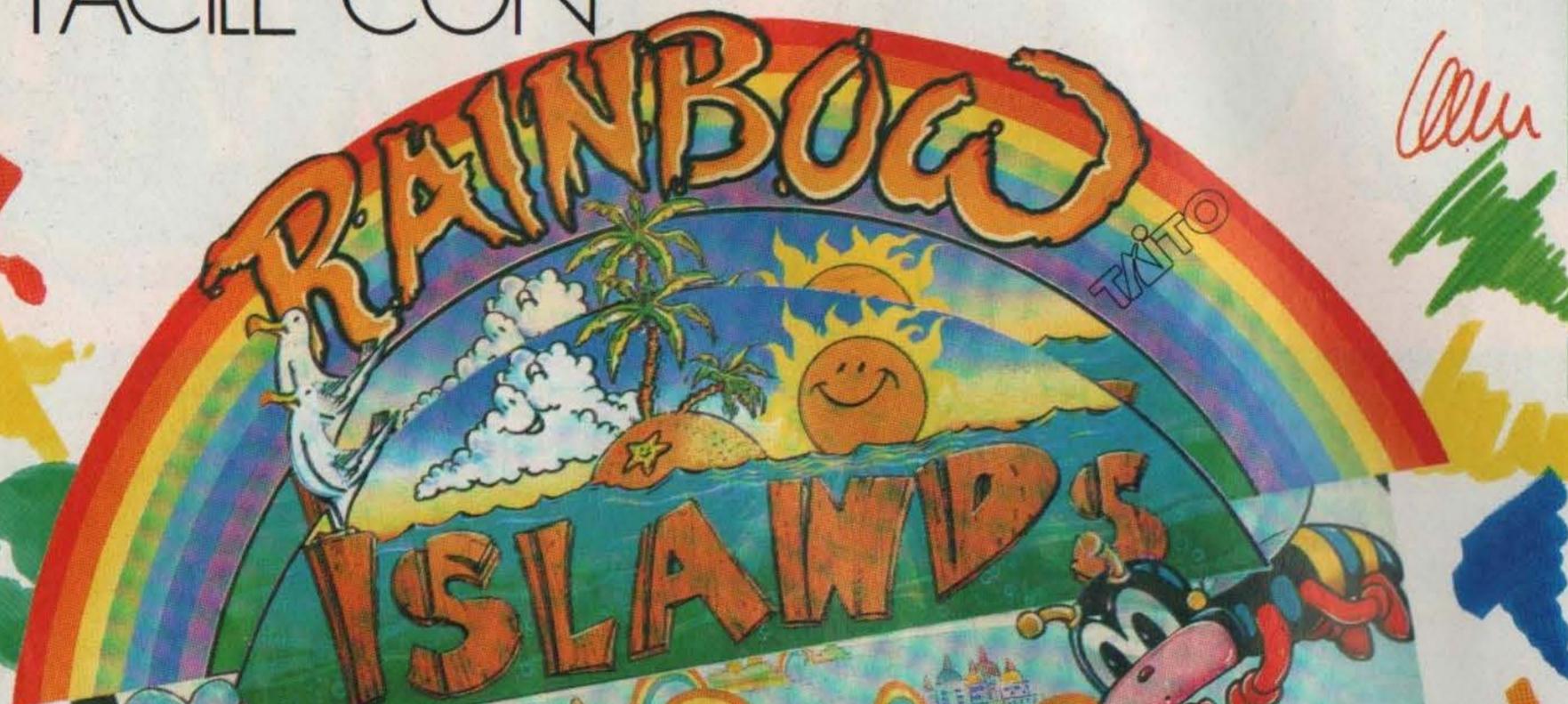
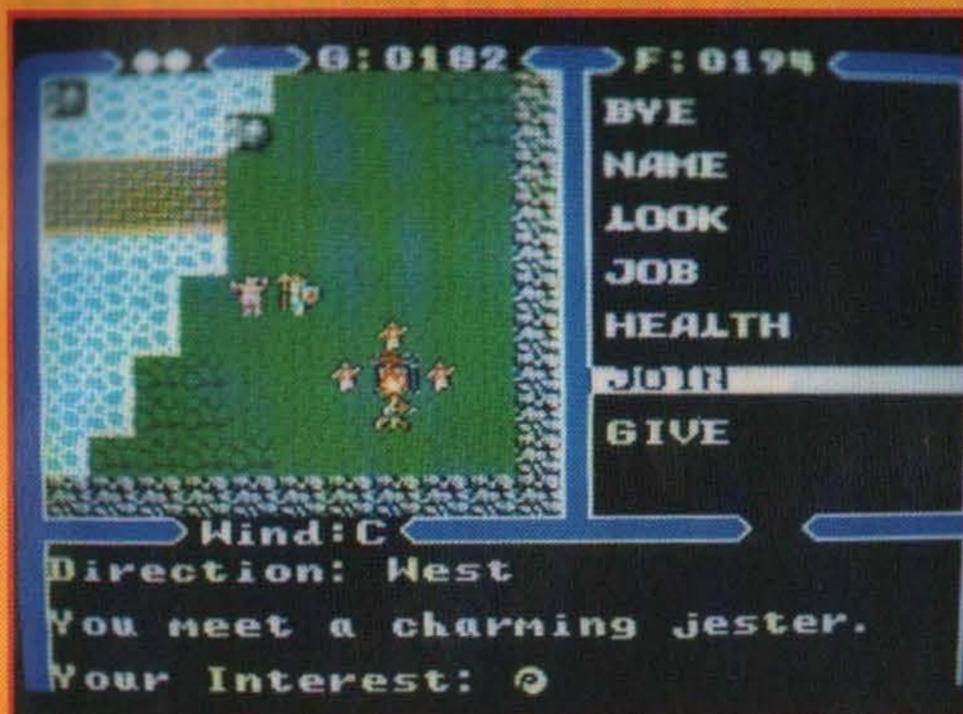
Spinti da una curiosa melodia trovate un carro zingaro molto misterioso: dal suo interno sentite una voce femminile che vi invita a entrare...

Sosaria è nuovamente in pericolo: il male ha generato un essere metà uomo e metà androide; fortunatamente con l'aiuto di un personaggio misterioso di nome TimeLord anche questa minaccia viene eliminata (Ultima III).
E finalmente siamo giunti alla quarta parte storica di Ultima, l'episodio che potete qui vedere recensito per il vostro Master System!
La distruzione di Exodus (l'androide), scatenò il finimondo e dalle rovine di Sosaria nacquero le terre di Britannia; ora le perfide forze oscure hanno colpito la povera gente comune e i loro principi morali.
Tu da bravo eroe di turno devi trovare il modo di proporre un nuovo stile di vita che rispecchi le otto virtù!

L'INIZIO...

Assorto nei tuoi pensieri e afflitto da un grosso problema personale che ti preoccupa da parecchio tempo, decidi di allontanarti per un po' dalla tua cittadella per cercare pace e serenità nelle grandi campagne e nei folti boschi che caratterizzano molte zone del Regno in cui vivi.
Camminando per dei sentieri che costeggiano la riva di un lago trovi un bel prato all'ombra di una grossa quercia, la fresca brezza che sfiora il tuo viso concilia una certa sonnolenza e ti sdrai in quella radura tanto invitante!
Dopo qualche minuto che ti eri appisolato vieni svegliato di soprassalto da un rumore assordante: dove prima non c'era niente ora si erge una colonna di energia bluastra che quasi immediatamente scompare.
Naturalmente la curiosità ti

Qui stai decidendo il carattere del tuo personaggio; ovviamente cercate di attribuirgli le caratteristiche del vostro reale carattere.

State per intraprendere un furioso combattimento: come potete intuire dalla foto ci si muove a turni!

Chiedere a un giocoliere di unirsi al tuo gruppo non è proprio una buona idea!

spinge ad andare a indagare sul luogo: là trovi una serie di grosse pietre disposte in circolo, e al centro di questo cerchio ci sono una croce clericale e una piccola sacca contenente un vecchio libro.
Afferri il libro e nel momento in cui lo apri senti liberarsi una strana onda di energia; al suo interno c'è un'antica mappa rappresentante il vecchio regno di Britannia ed è scritto in una lingua ormai dimenticata da tempo; solo il titolo è leggibile: "The History of Britannia as told by Kyle the Younger".
Richiudi il libro, ricordando la strana sensazione provata prima (come se qualcosa di strano passasse attraverso il tuo corpo) e decidi di incamminarti per trovare qualcuno che possa illuminarti su questo strano testo.
Giunto nei pressi di un grande circo trovi una vecchia carovana al cui interno vive una chiromante che, ti hanno detto, è molto potente...
...Dopo essere entrato e averle mostrato il documento antico questa ti dice che la venuta del libro è presagio di un brutto e lungo periodo che si prospetta per la Britannia.
Tre oscuri signori del male sono sicuramente giunti nel mondo, e questi stanno tentando di imporre a tutti delle regole di vita che possano contribuire al prosperare delle forze del male!
Solo una persona che rispecchi le otto virtù -onore, valore, sacrificio, compassione, giustizia, spiritualità, onestà e umiltà- sarà in grado di portare a termine l'arduo compito che gli spetta; e tu che hai trovato questo importante libro sei il soggetto prescelto dal fato...

IL GIOCO

Una volta che siete seduti comodamente dalla chiromante, e avete appreso il vostro destino, vi verrà chiesto di scegliere le caratteristiche della vostra personalità: vi sentite più dediti all'umiltà o all'onestà, oppure vi sentite più portati al sacrificio che all'onore!?
Dopo di che comincia la vostra lunga e difficile avventura: il regno di Britannia è costituito da numerosi boschi, pianure, monti e colline, laghi, città e regge, e ancora da tante peculiarità che caratterizzano questo vastissimo territorio; come in ogni gioco che si rispetti, all'inizio siete un povero personaggio per niente equipaggiato, con pochissima esperienza, e senza alcun tipo di informazione che vi possa aiutare nella risoluzione di questa storia; di conseguenza è inutile dirvi che è necessario andare in giro per le cittadelle del reame a recuperare informazioni, equipaggiamenti vari, e se siete fortunati riuscirete anche, in base al vostro carattere, a farvi dei seguaci.
Molto importante è da precisare che in Ultima si può fare tutto, o quasi, quello che si vuole; infatti a scapito della grafica davvero povera i programmatori hanno immesso nel gioco un'infinità di scelte che non sono presenti in nessun altro gioco di ruolo! Per esempio per fare magie bisognerà mescolare nelle giuste proporzioni diversi ingredienti, oppure (altro esempio) i vostri personaggi risentiranno del passaggio del tempo, quindi vi sarà necessario farli riposare... Questi sono solo assaggi per darvi un'idea della complessità del gioco e potrei sicuramente continuare, ma lo spazio a mia disposizione è purtroppo finito.
Ultima è consigliato a tutti gli appassionati del genere e metterà a dura prova i più esperti e incalliti giocatori.

Gabriele Pasquali

Come potete vedere dalle foto la grafica è povera, ma l'interattività con il gioco è assai elevata...

Ed eccoci in giro per il mondo... anche se bisogna ammettere che da quest'isola non ci si può muovere di molto!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA - Molto povera... + Ma con qualche bel tocco!	60
SONORO - Musiche misere!	58
GIOCABILITA' + Difficile trovare un RPG più complesso. + Davvero longevo e vario.	90
ORIGIN	90

SUPER FAMICOM

F1 EXAUST HEAT
JOE & MAC
ADVENTURE ISLAND
ADDAMS FAMILY
SUPER CONTRA
STREET FIGHTER II
S GHOULS GHOST
XARDION
RIVAL TURF
ULTRAMAN (S.NES)
DRAGON BALL Z
ROKETEER
RPM RACING

S-NES

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	109000
BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
CONTRA II	119000
F-ZERO	110000
FINAL FANTASY II	129000
FINAL FIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
JOE&MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICAL NINJA	110000
PAPERBOY I	115000
PITFIGHTER	109000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
RIVAL TRUF	119000
RPM RACING	110000
SMASH T.V.	90000
STREET FIGHT. 2	148000
TOP GEARS	105000
N.SQUADRON	109000
WWF WRESTLING	109000
ZELDA III	119000
XARDION	128000
JB-KING	135000
ASCIIPAD	65000

FAMICOM

Titolo	Prezzo
ADV. ISLAND	169000
CASTELVANIA	128000
BOXING	129000
DUNGEON MASTER	149000
DRAGON BALL	169000
F1-EXHAUST HEAT	139000
FORMULA YEAR	115000
FINAL FIGHT	129000
HATTRICK HERO	120000
MAGICAL TARRO	135000
PRO-WRESTLING	128000
GUNDAM F-91	139000
KNIGHT GUNDAM	149000
PRO-FOOTBALL	159000
ROCKTEER	139000
ROMANTIC SAGA	
SUPER CLUB SOC.	120000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC	139000
STG GUNNER	120000
STREET FIGHT. 2	TEL.
SUPER ALESTA	129000
SUPER VALIS	135000
TOP RACER	105000
Y'S III	110000
WORLD CHAMP.	120000
ZELDA III	139000

NEW

SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.
L.45.000

XE-1 SFC

NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

OFFERTISSIME !!!

S-NES & SUPER FAMICOM

WAYANG LAND L.65000
R-TYPE L.69000
D-FORCE L.69000
DARIUS TWIN L.72000
RAIDEN TRAD L.95000
PRO SOCCER L.80000

S-NES

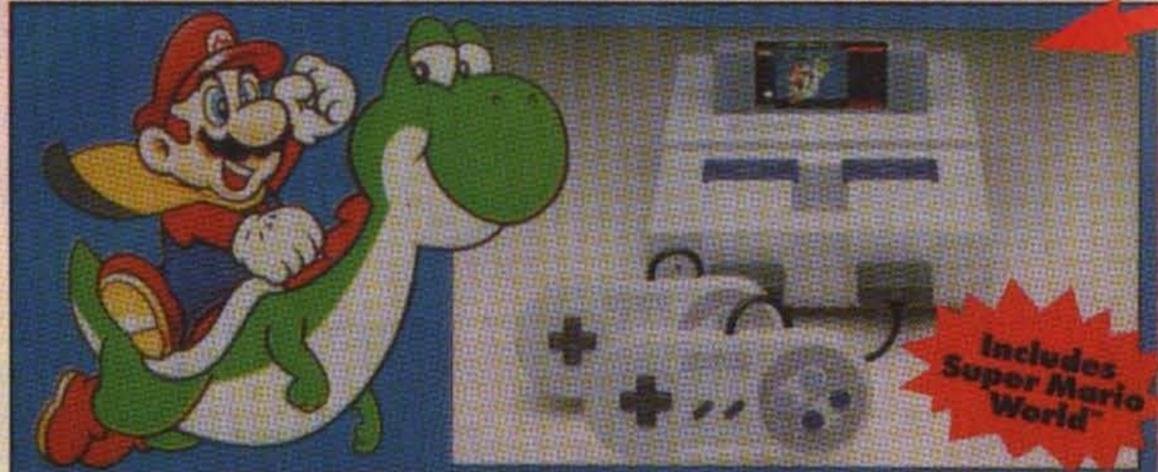
Titolo	Prezzo
BILL LAMBERT	70000
D-FORCE	69000
DRAKKEN	74000
HOME ALONE	69000

S.FAMICOM

Titolo	Prezzo
BATTLE COMMAN.	99000
D-FORCE	69000
HYPERZONE	79000
JERRY BOY	90000
MONKEY JYRO	79000
PRO SOCCER	80000
RAIDEN TRAD	85000
R-TYPE	69000
THUNDER SPIR.	95000
WAGGAN D.L.	65000

SUPER Famicom
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.450.000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA

Includes Super Mario World

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI *TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI*

CON

GIOCATORI	1
LIVELLI	"E chi può dirlo"

Va tutto bene! State calmi... E' tutto sotto controllo! Un Boato assordante, seguito da una luce fortissima... E poi, il silenzio... Morte, distruzione, devastazione. Pochi i sopravvissuti, e a loro l'arduo compito della ricostruzione.

CRONACA DI UNO SPETTATORE

Era una giornata come tante altre, quel maledetto 2 settembre del 2124 sembrava andare tutto bene, stranamente tutto per il verso giusto. Alzai per un momento lo sguardo e vidi ciò che non avrei mai voluto vedere in tutta la mia futilissima vita. Un numero incredibile di Bombardieri Ultrafortress

Aihaiahi! Che male! Visto che cosa succede a cadere da troppo in alto.

Volareee o oh, cadere o o o ohio!

COME ERA LA TERRA

Si sta proprio bene sulla terra nel 2121, grazie ad un accordo fra tutte le nazioni del globo l'inquinamento è stato definitivamente sconfitto. La nostra grande fonte di energia è il sole. Catturiamo i suoi raggi energetici con l'ausilio del satellite "Solar", e ogni tanto, come ne abbiamo bisogno, Solar ci dona l'esagerata quantità di energia da lui accumulata. Scaricandocela su una delle tritorri di ricezione terrestri. Negli ultimi tempi la situazione politica si sta facendo un po' tesa, speriamo che finisca presto...

Imbastendo un discorso con il meschino capitano del barracuda.

Tiè! Beccati questo lurido maranza indastriense.

E vai di occhio vigile e sguardo urbano.

AN

La magnifica schermata di apertura, sullo sfondo c'è qualcosa che assomiglia tanto ad un sottomarino incastrato su una roccia. Bah!

dell'ultima generazione offuscava il cielo, il loro cupo rumore riempiva ogni angolo della città.
Ormai il dado era stato tratto, l'umanità non poteva più tornare su i suoi passi. Era solo una questione di tempo e tutto ciò che l'uomo fosse riuscito a costruire sarebbe stato crudelmente spazzato via.
Sentivo il diabolico sibilo degli ordigni nucleari che venivano sganciati, sapevo anche che sarebbe stata l'ultima cosa che le mie orecchie avrebbero ascoltato. Scappare, correr via, rifugiarsi... Tutto inutile! Un suono così forte da risultare silenzio, e poi... La luce.

LA STORIA

Erano otto i cosmonauti su quell'astronave e stavano tentando di abbandonare il pianeta. Intanto sotto a loro i bombardieri continuavano a scaricare il loro carico di morte, devastando qualsiasi cosa! Il loro viaggio non durò a lungo, una pioggia di detriti investì la loro navicella danneggiandola seriamente. Dovevano atterrare e anche subito! Dopo un'interminabile caduta verso la superficie, l'astronave si conficcò di punta su uno sperduto fazzoletto di terra appena emerso dall'oceano.
L'impatto fu tremendo e tutti i membri dell'equipaggio pagarono con la vita quell'imperdonabile errore di manovra. Solo due persone si salvarono: Il piccolo e neonato Conan e suo nonno. Soli, sperduti su quell'isoletta, dovevano trovare il coraggio di continuare a vivere.

LANA

Sono passati molti anni dall'apocalisse e la terra ora sta riprendendo lentamente le sue sembianze primitive. Alberi ed erba ora ricoprono quella che prima era un a sterile distesa di terra bruciata.
Conan ora è diventato un ragazzino, unica fonte di sostentamento per il nonno che comincia ad accusare i secondi sintomi della vecchiaia.
Un giorno mentre Conan tornava da una fruttuosissima giornata di pesca, aveva catturato solamente uno squalo bianco, scorse una sagoma sulla spiaggia. Come si avvicinò, vide che era un altro essere umano, una strana creatura che lui non aveva mai visto: era una ragazza!
Il nostro eroe, appena ripresosi dallo stupore, si affrettò a recare i primi soccorsi alla gentil donzella, il cui nome era Lana. In seguito nasce una profonda ed inscindibile amicizia, che porterà i due impavidi ragazzini a cimentarsi in una serie pressoché infinita di rocambolesche quanto esilaranti avventure.

LA SERIE TELEVISIVA

Questo gioco ricalca le vicende dell'omonima serie televisiva. Purtroppo raccontare tutta la storia è un po' complicato, per il semplice motivo che è incredibilmente lunga. Comunque, penso che voi tut-

Finché la barca va, lasciala andare.

E vai di primo piano.

Bene, ora allarga sul particolare.

Corri corri che mamma ha fatto gli gnocchi.

ti abbiate avuto l'occasione di poterla guardare, visto che è stata trasmessa solo due volte.

IL GIOCO

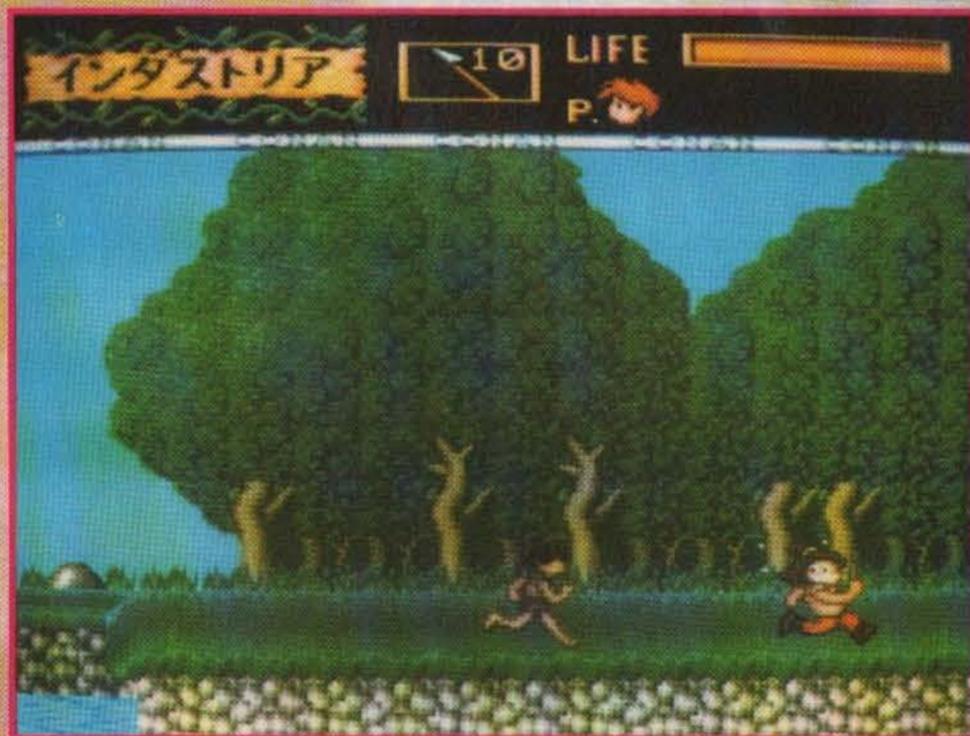
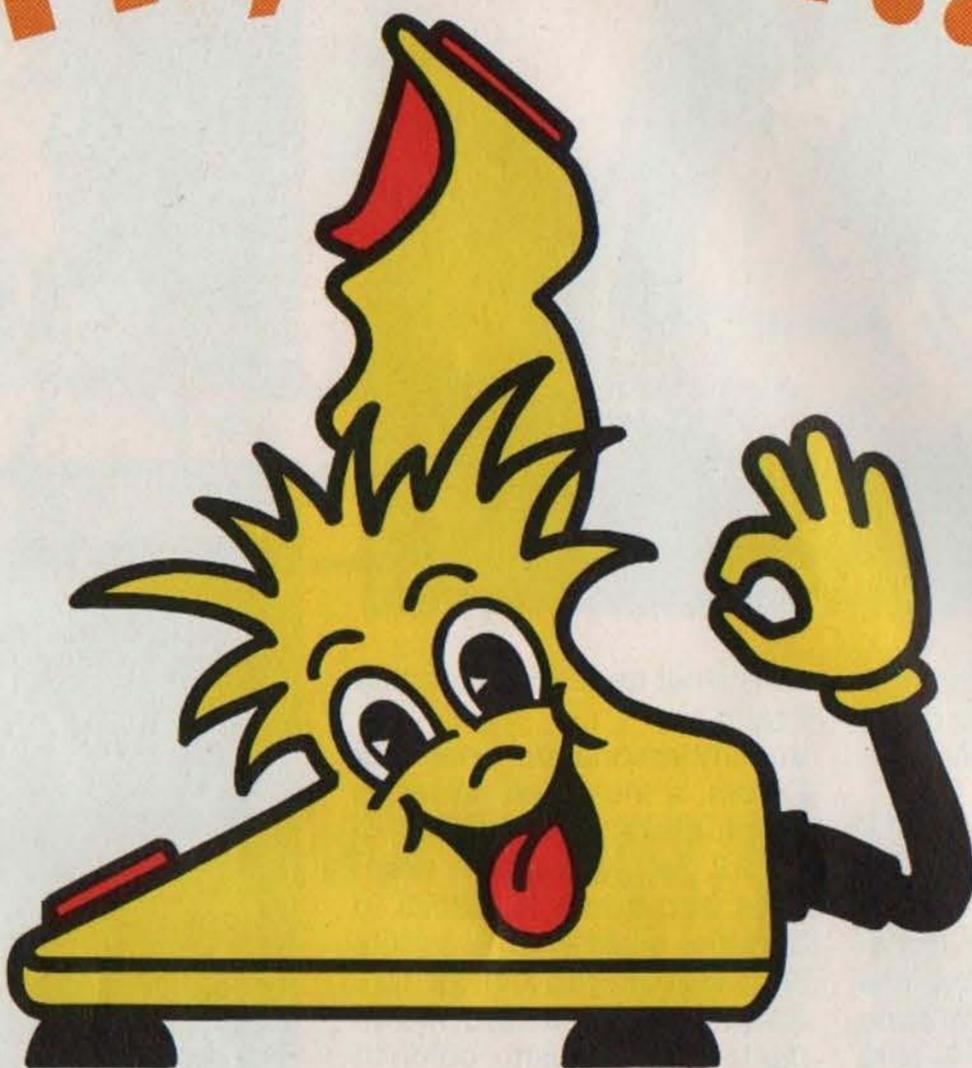
Il gioco è prettamente di carattere arcade e le azioni che potrete compiere non sono neanche tante. Infatti vi sarà concesso di: muovervi a destra e a sinistra (ovviamente), tirare calcioni e saltare.
Ogni tanto avrete anche l'occasione di trovare qualche icona sparpagliata per lo schermo, le quali vi daranno o energia extra o alcune armi (come la classicissima lancia di Conan).
Nel primo livello, i soldati di Indastria verranno sulla vostra beneamata isoletta e rapiranno la povera Lana. Purtroppo in quest'occasione il nonno morirà nel tentativo di fermare il ratto.
Voi, impersonando i panni di Conan, e incavolati come un armadillo su un tappeto di chiodi per l'accaduto, prendete baracca e burattini (o burattini e baracca) e partite all'inseguimento dei militari. Saltando di piattaforma in piattaforma il vostro compito è quello di arrivare fino all'idrovolante dei soldati e lì tentare di liberare Lana. Non vi preoccupate se non ci riuscite perché è normale (ricordate il cartone vero?).
Nel secondo livello incontrerete Gimpsy per la prima volta, il quale come vi vedrà incomincerà a scappare, ovviamente a voi toccherà inseguirlo.
Nei livelli a seguire, come accennato in precedenza, la storia segue pari pari quella del cartone. Incontrerete il capitano del barracuda, arriverete ad Indastria ecc...

Scatta, Gabriele scatta! Come Giovanni... Scattaaaa!!! Click! Pork... Vac... Troppo tardi.

CONCLUDENDO

Il gioco è ricco di animazioni. Quella iniziale è praticamente identica a quella della sigla televisiva. Una volta che avrete ultimato un livello, potrete gustarvi altre succosissime animazioni e varie scene parlate (naturalmente in giapponese stretto). Graficamente è molto ben realizzato, anche se alcuni fondali delle sezioni di gioco possono risultare alquanto spartani. Per quanto riguarda il sonoro dirò solo una cosa: proviene dal CD. Di conseguenza la qualità è sicuramente notevole, e anche gli effetti sonori sono convincenti.
La giocabilità è buona. Il gioco invoglia dannatamente ad essere continuato, per scoprire che cosa possono offrirci i livelli seguenti. Alcune volte lo schema di gioco può risultare monotono. Un programma dedicato a tutti gli amanti dell'omonimo cartone, a tutti i nippofanatici e a chiunque sia appassionato dei giochi di stampo prettamente arcade.

Giovanni "addio affezionati lettori" Papandrea

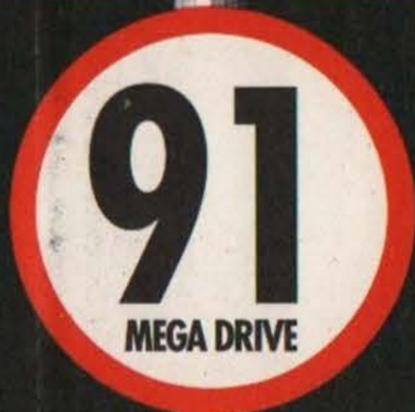
Quello che corre avanti facendo un'espressione idiota è Gimpsy, lo riconoscete?

PC ENGINE CD	
GRAFICA + Scusate, è un cartone o un videogioco? + Bella sotto tutti i punti di vista.	90
SONORO + Effetti sonori dignitosi. + Molto bella la colonna sonora.	87
GIOCABILITA' + Immediato e coinvolgente da subito. - Alle volte troppo semplicistico e noioso.	83
HUDSON SOFT	89

... IL GRUPPO CRESCE!!!

VIENI IL 19 SETTEMBRE...

APRIAMO UN NUOVO NEGOZIO!!!

VIA BALDO DEGLI UBALDI, 21

TI ASPETTIAMO TRA PASTICCINI
E FANTASTICI VIDEOGIOCHI!!!

91
MEGA DRIVE

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 zone
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

92
MASTER SYSTEM

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 zone
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Terminator, insieme al suo seguito davvero spettacolare, è stato uno dei film che più mi ha entusiasmato dal 1984 a oggi e ora, finalmente, il gioco tratto dal film è giunto in redazione.

La fuga di Reese dalla centrale di polizia ha dello spettacolare.

IL FUTURO

Fra alcuni anni, e più esattamente il giorno 29 agosto del 1997, la Terra sarà sconvolta da una guerra nucleare causata dal malfunzionamento dei cervelli elettronici che controllano il deterrente atomico nel mondo.

TERM

Qualche tempo dopo i sopravvissuti alla catastrofe capiranno che non si era trattato di un errore delle macchine, bensì di qualcosa che andava ben oltre all'immaginazione dell'uomo: i computer più potenti della Terra avevano infatti preso coscienza di esistere e quindi acquisito una propria indipendenza.
Ben presto comincerà una furiosa battaglia tra gli uomini, guidati dall'eroico John Connor, e le macchine, costruite da questi cervelloni elettronici per eliminare ogni forma di vita sul nostro pianeta. E qui inizia la nostra storia: la situazione sembra volgere a favore degli uomini, ormai risollevatisi da una quasi certa sconfitta grazie al genio tattico e organizzativo di John Connor, divenuto una leggenda tra i propri simili. E le

Ricordate cosa succede a questo punto? Voi aprite il soprabito, tirate fuori il fucile e fate molto male al terminator.

Vorrei proprio sapere chi mi ha fotografato quando entro in redazione dopo aver dormito poco! (DidascaliadiAlex)

Ritorno al futuro per la prima missione: qui dovete liberarvi la strada, prima di proseguire per la fabbrica.

Decidi tu o decido io dove si va a ballare questa sera?

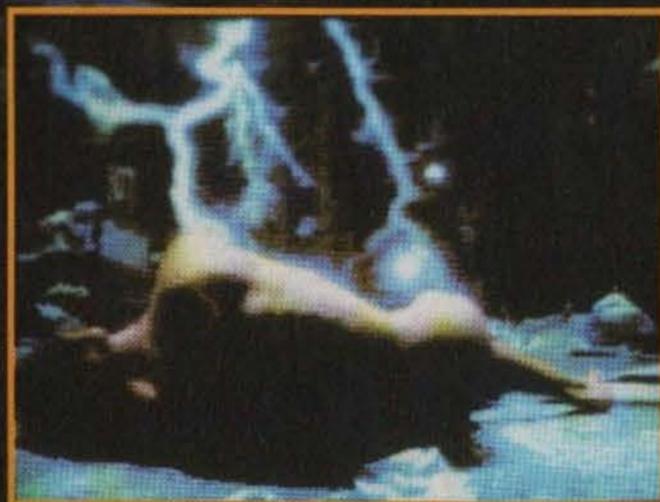
leggende, si sa, sono motori molto potenti, in grado di far avanzare l'umanità verso la vittoria. Questo devono evidentemente averlo capito anche i nostri amici "cervelloni", che, tutt'altro che privi di risorse, "sfornano" (e che ci crediate o no è vero, i terminator li fanno con le formine, come dice VF. NdAlex) una nuova temibile arma: un robot con uno chassis da combattimento in superlega ricoperto di tessuto umano, in modo da risultare irriconoscibile se non a un esame approfondito.

E così ricominciano i guai per la resistenza: gli infiltrati inizieranno a "terminare" tutti gli umani, rifugio per rifugio. Ben presto però ci si accorge che l'approfondito "esame" risulta istintivo all'amico dell'uomo per antonomasia; tutte le basi della resistenza vengono quindi fornite di cani, e la ripresa continua.

Al computer centrale, esaminati i dati a propria disposizione, sorge spontanea una domanda: "E se John Connor non fosse mai esistito?". Uno dei terminator, quindi, viene inviato indietro nel tempo per assassinare la madre del leader umano ancora prima che possa darlo alla luce. Gli uomini, scoperto il piano, conquistano la base meccanica contenente la macchina del tempo e inviano nel passato un certo Kyle Reese per evitare la tragedia.

Altro suggestivo scenario di un futuro postatomico...

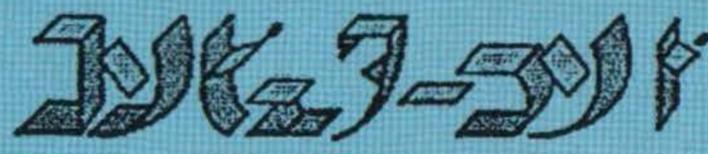
Max!!! Ah, no scusate, è solo il terminator che esce dal camion in fiamme. Sapete come va, la corporatura è più o meno la stessa...

Bel teletrasporto (con tanto male e senza vestiti)! Forse forse tutto sommato preferisco il treno per tornare a casa il fine settimana.

IL DESTINO DEL MONDO...

Il destino del mondo dipenderà quindi da quello che riuscirà a fare Kyle: dovrete guidarlo nella

"Prima gli unici ...... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074

Novità Super Famicom

Air Management	SIM	Lire: 193.000
Peeble Beach	SPT	Lire: 160.000
F1 Grand Prix	RAC	Lire: 160.000
Goso Musha	ACT	Lire: 140.000
Super Cup Soccer	SPT	Lire: 145.000
Wrestlemania	SPT	Lire: 145.000
Super Aleste	SHT	Lire: 145.000
Boxing World Champ	SPT	Lire: 130.000
Battle Blaze	ACT	Lire: 150.000
Golden Fighter	ACT	Lire: 152.000
Magic Sword	ACT	Lire: 155.000

Titoli in Stock Market * SFC

Big Run	Lire: 80.000
Actiaser	Lire: 70.000
Monkey Gyro	Lire : 90.000
Gundam F-91	Lire: 80.000
Rocketeer	Lire: 110.000
Xardion	Lire: 110.000
Dimension Force	Lire: 105.000
Paperboy II	Lire: 90.000
Pro-Football	Lire: 98.000
Jerry Boy	Lire: 105.000
Pro-Soccer	Lire: 95.000

Novità Game Gear

Super Pro-Baseball	SPT	Lire: 57.000
Joe Montana Football	SPT	Lire: 57.000
Hyokkori Huotanjima		Lire: 57.000
Aireal Assault	ACT	Lire: 57.000

Stock Market Game Gear

Donald Duck Lucky Time	Lire: 42.000
Berlin Wall	Lire: 40.000
Outrun	Lire: 39.000

TUTTE LE VERE NOVITA' IN ANTEPRIMA

Novità Megadrive

Badomen	SHT	Lire: 99.500
Alisia Dragon	ACT	Lire: 115.000
Magical Taruto	ACT	Lire: 59.000
Silky Lip MCD	ADV	Lire: 110.000
Slime World	ACT	Lire: 99.500
F1 Hero	RAC	Lire: 115.000
Kid Chameleon	ACT	Lire: 99.000
Aisle Lord MCD	RPG	Lire: 115.000
Lunar MCD	RPG	Lire: 115.000

Titoli in Stock Market * MD

Wani Wani World		Lire: 75.000
Raiden Trad		Lire: 69.000
Magical Hat		Lire: 39.000
Sword of Sodan		Lire: 39.000
Jewel Master		Lire: 39.000
Super League 91		Lire: 79.000
Verytex		Lire: 79.000
Dick Tracy		Lire: 49.000
Toragia		Lire: 99.000
Strider		Lire: 57.000
Bare Knacle		Lire: 79.000
Sol Feace	MCD	Lire: 89.000
Earnest Evans	MCD	Lire: 89.000
Heavy Nova	MCD	Lire: 89.000
Fastes 1		Lire: 39.000
Dinoland		Lire: 59.000
Dark Castle		Lire: 59.000
Megatrax		Lire: 59.000

Novità GameBoy

Spy vs Spy	Lire: 57.000
Panel Ninja Kesamaru	Lire: 52.000

Stock Market GameBoy

Castelvania Adventure	Lire: 49.000
Dr. Mario	Lire: 39.000
Minesweeper	Lire: 39.000
Nemesis II	Lire: 41.000
Track Meet	Lire: 49.000
WWF Wrestlemania	Lire: 49.000
Bomber King	Lire: 39.000
Cubillion	Lire: 29.000
Dodge Boy	Lire: 45.000
Battle Kingdom	Lire: 43.000
Barumba Buster	Lire: 39.000
Peetan	Lire: 39.000
Cyraid	Lire: 39.000

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard R.G.B

Megadrive
PC-Engine
Neo - Geo
Game Gear
Game Boy
PC-Engine DUO
Super CD-Rom II
PC-Engine LT
Mega CD

Novità PC-Engine NEC

Davis Cup	SCD	SPT	Lire: 105.000
Bilderland	PZL		Lire: 105.000
Super Raiden	SCD	SHT	Lire: 105.000
Macross 2036	SCD	SHT	Lire: 110.000
Genpei Tomaden II		ACT	Lire: 105.000
Star Paroder	SCD	SHT	Lire: 105.000
Teraforming	CD	SHT	Lire: 105.000
Rayxanber III	SCD	SHT	Lire: 105.000
Spriggan Mark II	SCD	SHT	Lire: 115.000
Doraemon	SCD	ACT	Lire: 95.000
Daisenryaku II	SCD	SIM	Lire: 120.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine

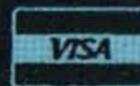
Batman		Lire: 49.000
After Burner II		Lire: 89.000
Operation Wolf		Lire: 39.000
Guy Flame		Lire: 39.000
Necromancer		Lire: 39.000
Skweek		Lire: 39.000
Son Son II		Lire: 39.000
Download		Lire: 39.000
Spriggan	CD	Lire: 89.000
Valis III	CD	Lire: 89.000
Valis IV	CD	Lire: 89.000
Mahjong Banira	CD	Lire: 89.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 89.000
Final Soldier		Lire: 49.000
Dragon Egg		Lire: 39.000
Fighting Run		Lire: 39.000

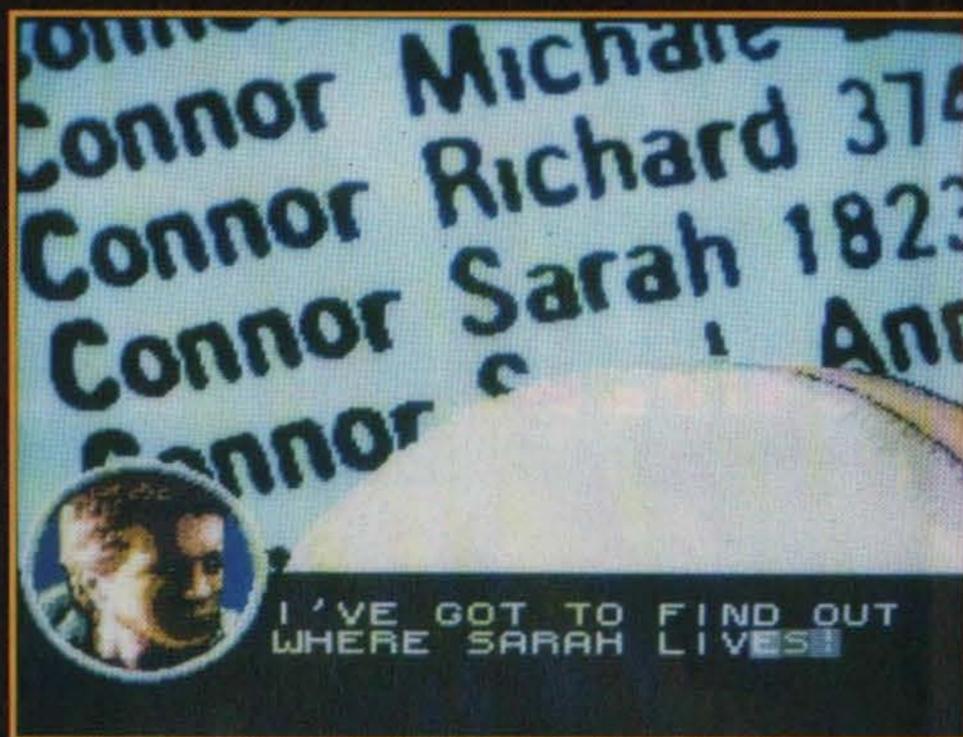
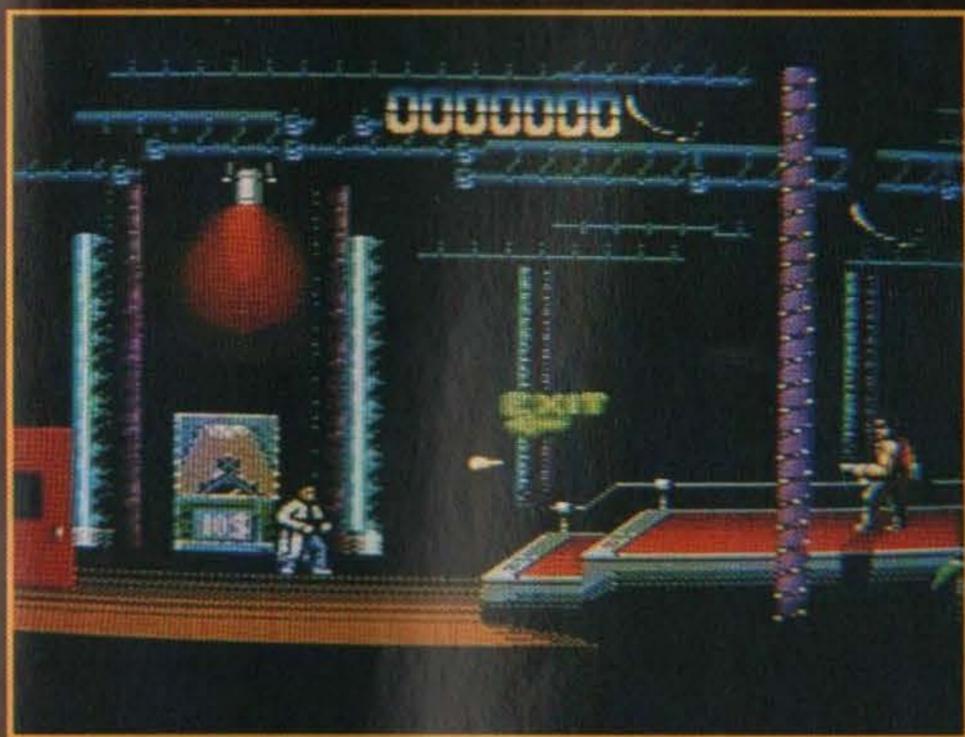
Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB
Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor RGB che non usano il sistema SCART,ma altri connettori.

Adattatore S-NES	Lire: 29.000
Asci PAD * SFC	Lire: 55.000
Cavi Scart	Lire: 25.000
Cavi Monitor RGB	Lire: 29.000

Japanese & American Import

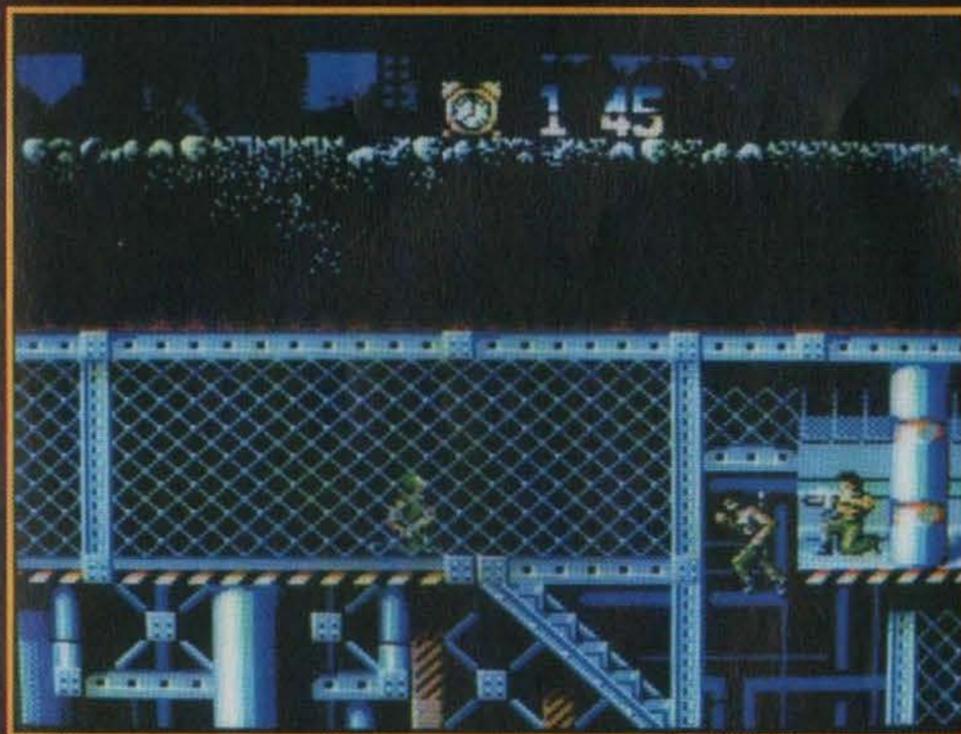
Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

CartaSi MasterCard VISA

Oh, caro Schwarzy! Se non volevi che andassi al bar a prendere le sigarette bastava anche solo dirlo!

Eh, quante scene! Pensi forse di essere l'unico che sa usare un elenco del telefono?

grande Los Angeles del 1984 nel disperato tentativo di trovare Sarah prima che ci riesca il terminator.

Il gioco ha inizio nel lontano futuro, quando la lotta tra uomini e macchine è in piena azione, lo scopo della prima missione che si articola in più round è quello di far saltare in aria una centrale di produzione di macchine da guerra; così facendo eliminerete anche alcune barriere di energia che ostacolano il cammino verso il varco spazio-temporale in cui il T-101 è passato per arrivare al 1984!

Una volta giunti a Los Angeles e trovati dei vestiti adeguati, comincerete l'affannosa ricerca di Sarah in giro per la città, sperando di salvare lei e il destino del mondo che si fa sempre più nero; se riuscirete a salvare Sarah vi ritroverete poi faccia a faccia con il T-101, il quale tenterà in ogni modo di eliminarvi.

Lo scontro finale avverrà all'interno di una fabbrica dove Kyle e Sarah si sono rifugiati dopo aver carbonizzato il terminator (solo esteriormente!) facendo esplodere il camion sul quale si trovava durante un'inseguimento.

All'interno della fabbrica, gettandomi giù dalla piattaforma per sfuggire al fuoco nemico.

IL VERDETTO

Terminator vanta una realizzazione tecnica impeccabile sia per quanto riguarda il MD che per quanto riguarda il Master System: La grafica e le animazioni sono molto simili in entrambi i casi e lo stesso dicasi degli sfondi disegnati in modo davvero egregio; l'unica differenza tra le due versioni è la difficoltà, infatti Terminator su MD è un po' più facile rispetto alla versione su MS e questo rende il secondo un po' più longevo! Principalmente questo è dovuto al fatto che la versione del MS presenta solo un livello di difficoltà e se siete furbi non giocherete Terminator su MD al livello easy.

In definitiva se siete stati affascinati dal film e vi piacerebbe rivivere quei momenti dovete acquistare questo titolo, se non avete un MD dovreste tenerne in considerazione l'acquisto! (Se non avete una Ferrari anche, e non dimenticate una villa alle Hawaii, con tanto di maggiordomo ex sergente maggiore dell'esercito. Ho dimenticato qualcosa? NdAlex).

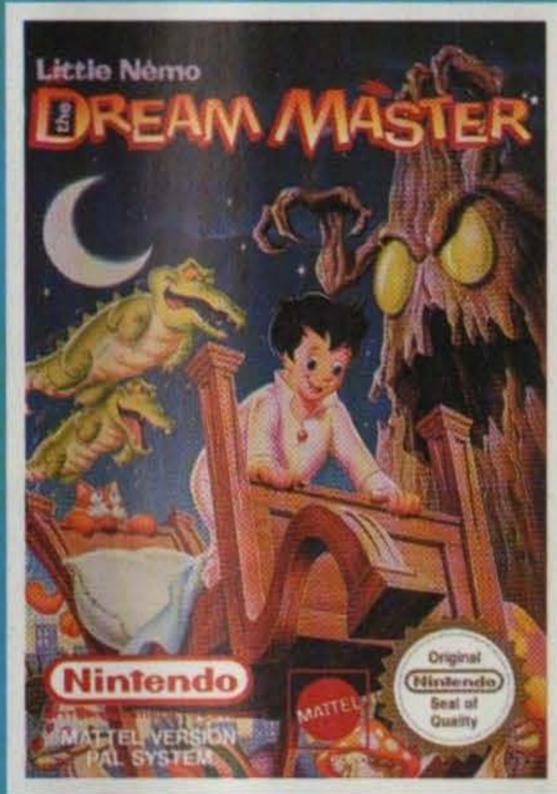
Un'ultima cosa: E' prevista la versione anche per il portatile di casa Sega anche se non si conosce ancora la data di lancio (comunque noi ve la faremo sapere in tempo per darvi la possibilità di scansarvi. NdAlex).

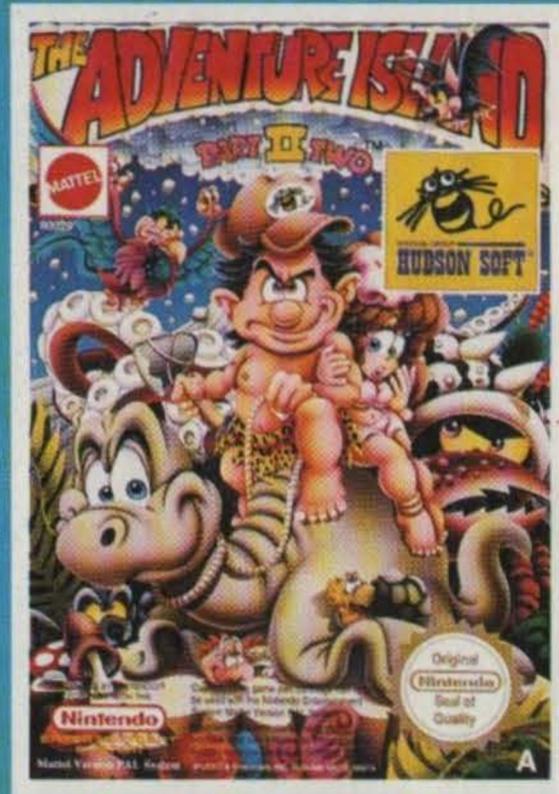
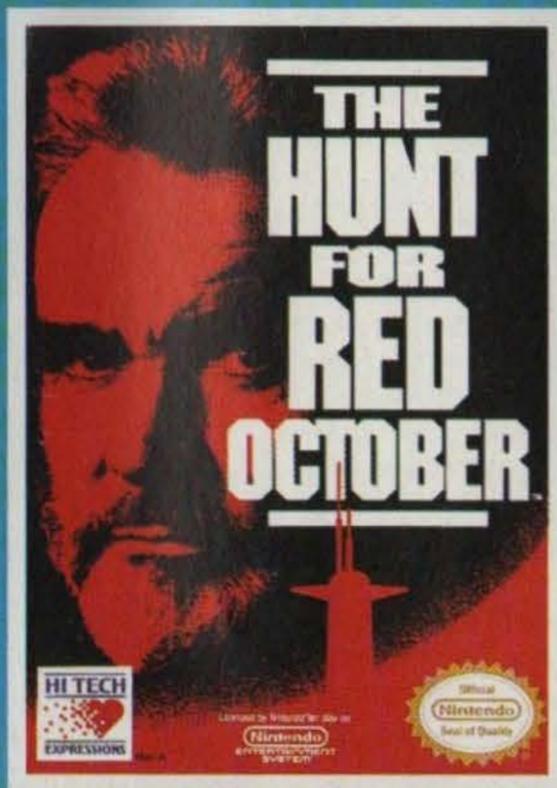
Gabriele Pasquali & Alex

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ottime ambientazioni + Ottime animazioni e grafica	94
SONORO + Le colonne sonore del film sono riprodotte molto bene!	92
GIOCABILITA' + Molto interessante + Il gioco riprende la trama del film	89
VIRGIN	91

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Incredibile è lo sforzo fatto dai programmatori	95
SONORO + Buoni gli FX + Discrete le musiche.	85
GIOCABILITA' +Molto difficile... + ..ma interessante e coinvolgente!	90
VIRGIN	92

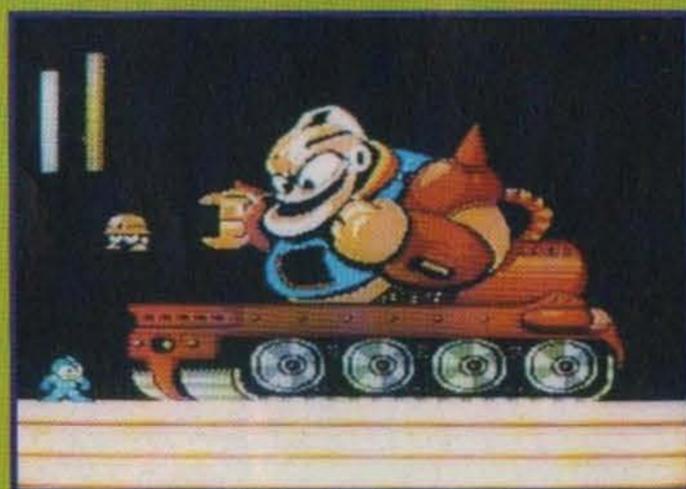
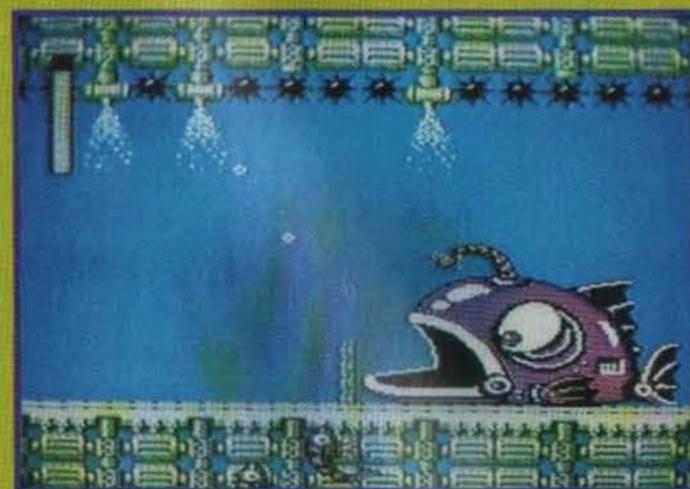
Nintendo® GAME BOY™

NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.

MEGA MAN - Il difensore dell'universo, nella sua più strabiliante avventura, affronta il Dr. Wily e il terribile Mega Man Hunter!

NEMESIS - Come capo della polizia interplanetaria, sbaraglierai ogni invasore.

ADVENTURES ISLAND - Affronterai cobra, coyote e ragni velenosi per liberare la principessa.

MATTEL

MEGA

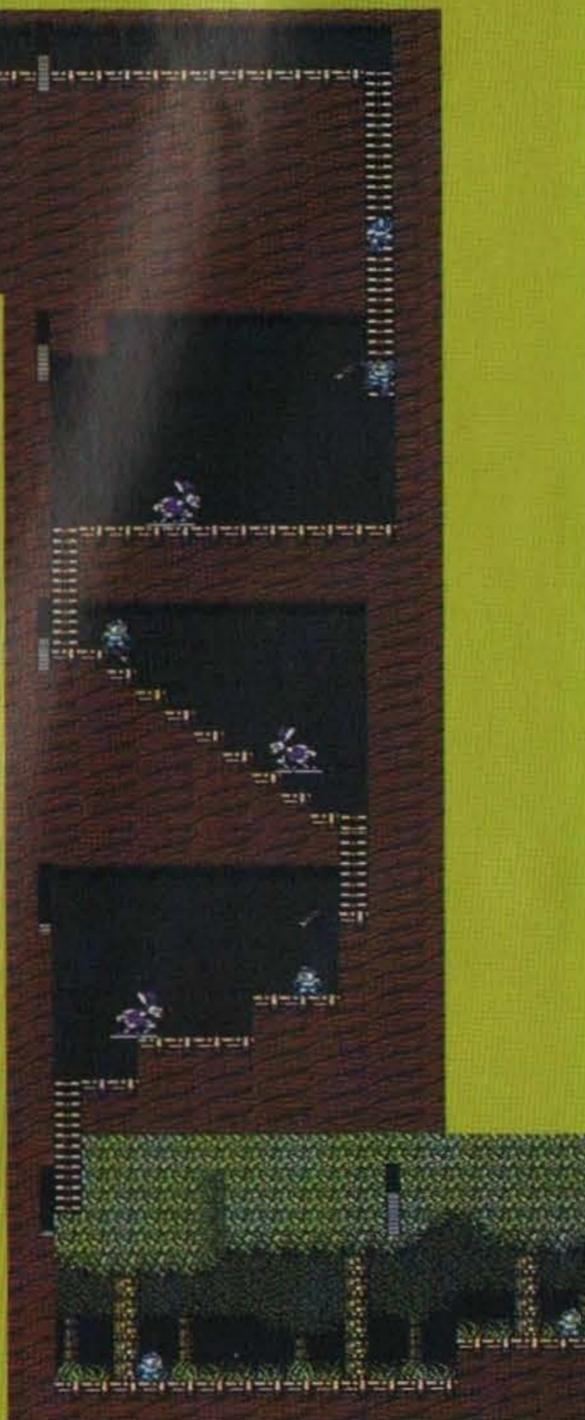
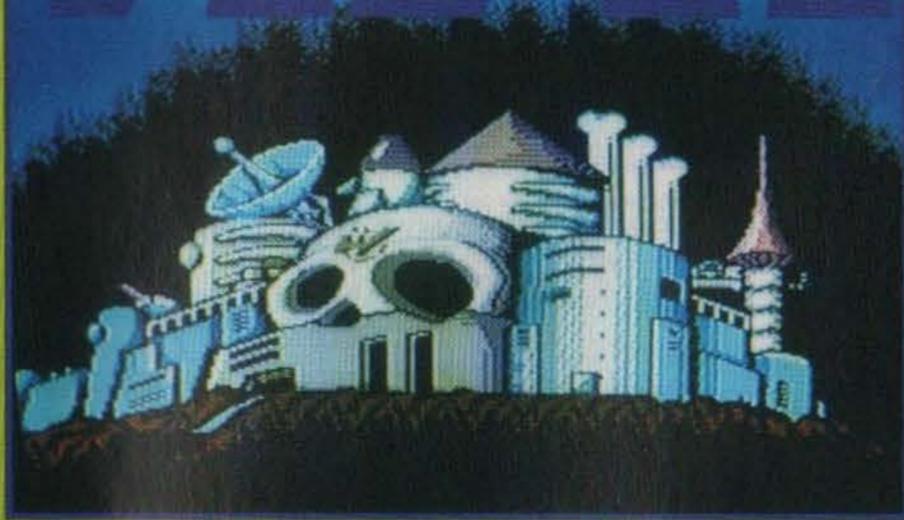
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Secondo voi, che cosa ha intenzione di farvi questo ammasso di latta a guardia del castello del Dr. Willy?

Non mi piace come mi guarda quel pesce...

Ma come si fa a fronteggiare un cattivo che si chiama Dr. Willy? E' troppo stupido! Non ha il nome da malvagio! Si chiamasse, chessò, Dr. Alex o qualcosa del genere...

Che cos'è, una foto di gruppo? No, sono tutti i droidi costruiti dal dottor Willy per mettervi i bastoni tra le ruote.

PRESS START
BUBBLE MAN
AIR MAN
QUICK MAN
HEAT MAN
Dr. WILY
WOOD MAN
METAL MAN
FLASH MAN
CRASH MAN

Il problema principale in Mega Man 2 è proprio quello: non sono i nemici ad essere troppo cattivi, è il Dr. Willy che ti smonta. Facezie a parte, Mega Man 2 è il seguito del fortunatissimo Mega Man (se non ci fossimo noi a dirvi queste cose, eh!) e riprende in pieno lo stesso tipo di gioco. Come avrete capito dal poco appariscente cartello triangolare in alto a sinistra (che, per la cronaca, NON sta a indicare "pericolo: attraversamento di storpi e putrelle volanti") e probabilmente anche dalle foto - ma solo se siete dei tipi perspicaci - questo "tipo di gioco" è fondamentalmente quello del platform game, anche se non si può definire esattamente "classico". Il perché è da ricercarsi nella trama: il famigerato Dr. Willy è un tipo discretamente asociale, e come ogni bravo paranoico-schizoide ha costruito una maxifortezza, ci si è chiuso dentro, l'ha riempita di trappole e cattiverie varie e poi ha costruito otto cyborg diversi per conquistare il mondo ("ah, per me è solo un hobby" è stato l'ultimo commento del professore). Questi cyborg hanno delle caratteristiche tali da essere complementari in termini di potenza, il che vuol dire che se si menassero tutti in una volta non ne uscirebbe uno vivo. Ognuno di loro è "dedicato" a un particolare tipo di ambiente ed è armato di conseguenza: c'è Heat Man, capace di sparare delle palle di fuoco, Metal Man, armato di lame rotanti in puro stile Goldrake, Bubble Man, capace di sparare dannosissime bolle, Quick Man, armato con affilatissimi boomerang, Crash Man, dotato di poco simpatiche bombe adesive, Woodman, che si diverte a farsi girare intorno

MAN 2

La catapecchia del Dr. Willy in tutto il suo splendore!

Ma cosa vedo! Una sugosissima vita extra...

delle foglie e poi lanciarle in giro (lo so, è un po' stupido), Flash Man, dotato dell'abilità di fermare il tempo per una manciata di secondi (ma se il tempo non scorre, come fa a temporizzare la sua capacità? Boh...) e Air Man, armato di pericolosissimi tornado. Fortunatamente questo Willy ha un antagonista, il buonissimo Dottor Light (andiamo bene! Ma dove li hanno presi i nomi, a una svendita?) che per l'occasione ha rispolverato Mega Man, un cyborg inizialmente armato di uno squallido fucile laser ma capace di acquisire le capacità degli avversari sconfitti (trasmigrazione attraverso Satori?).

I più astuti tra voi avranno già capito tutto: il giocatore impersona Mega Man, stana gli otto cyborg cattivi, li splatta, gli zanza le armi (licenza poetica) e va a sbudellare il Dr. Willy, reo di vivere, di essere pazzo e di avere quel nome.

Quelli poi tra di voi che si sono laureati in fisica nucleare avranno già capito un fatto saliente di Mega Man 2: per sconfiggere i vari cyborg (l'elenco lo trovate qui sopra, sbadatoni) è necessario un po' di ingegno e l'uso dell'arma corretta: ad esempio, si comincia col mettere cappaò Air Man con il laser standard, poi si ammazza Crash man usando l'Air Shooter rubato e via dicendo. Attenzione però: non tutte le armi sono da usare immediatamente, alcune vanno usate più di una volta e così via. Comunque vada, una volta che avrete recuperato la gadgettistica potrete dare l'assalto alla fortezza del professore - a questo punto, saranno necessarie tutte le abilità acquisite durante il gioco per superare i vari ostacoli che vi si pareranno davanti e solo attraverso un sapiente uso delle armi giuste al punto giusto riuscirete ad avanzare ed eventualmente arrivare sino al cattivissimo. Se poi vi interessa come va a finire, vi dirò che nel terzo capitolo della saga (in tutto sono quattro su NES e due su Gameboy - leggetevi Nintendo News) il Dr. Willy è ancora vivo, si chiama ancora così ma è diventato buono - e vi aiuta a combattere contro la copia di voi stessi! Dobbiamo solo aspettare...

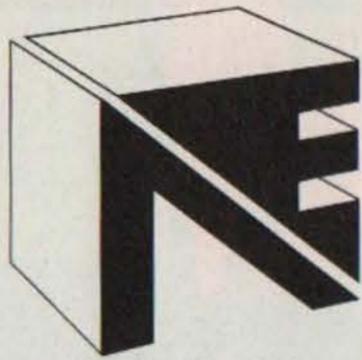
Marco Auletta

Non fatevi pressare - è il livello di Metal Man, non ne vale la pena...

Piccolo avvertimento: se iniziate questo livello senza il Time Stopper siete nei guai.

NES	
GRAFICA +Molto particolareggiata + Alcuni sprite sono davvero enormi	91
SONORO + Decisamente allegro e frizzante	80
GIOCABILITA' + Molto vario e avvincente + Difficoltà ben calibrata	91
CAPCOM	89

10% DI SCONTO

PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

GIOCHI GAME BOY

Gioco		Prezzo
Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alevator Action	L.	49.000
Altered Space	L.	59.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Asteroids	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Barbie	L.	69.000
Baseball	L.	49.000
Batman Return	L.	59.000
Battle City	L.	49.000
Battle Unit	L.	59.000
Beetlejuice	L.	69.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bo Jackson	L.	79.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxle	L.	49.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	58.000
Burger Time	L.	59.000
Cada	L.	49.000
Calcio	L.	49.000
Captain Tsubasa	L.	59.000
Castelvania II	L.	49.000
Castelvania II Japan	L.	49.000
Catrap	L.	49.000
Chase HQ	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Chibimaruko	L.	59.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Crystal Quest	L.	59.000
Cyrad	L.	59.000
Daedalian Opus	L.	49.000
Day of Thunder	L.	59.000
Dead Heat Scramble	L.	59.000
Deadalianopus	L.	49.000
Dinoblaster	L.	49.000
Double Dragon II	L.	69.000
Dr. Mario	L.	59.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race	L.	39.000
F1 Spririt	L.	39.000
Faceball	L.	69.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	89.000
Final Fantasy Leg.	L.	79.000
Final Fantsy Leg. II	L.	89.000
Final Reverse	L.	49.000
Flipper	L.	49.000
Forified Zone	L.	59.000
Garms Gundam	L.	49.000
Gauntlet II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Goemon	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Gundam	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Heiankyalien	L.	49.000
Hook	L.	59.000
Hudson Hawk	L.	59.000
In Your Face	L.	59.000
Intersteller Assault	L.	69.000
Ishido	L.	39.000
Kick Off II	L.	69.000
Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	59.000
Marble Madness	L.	59.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman	L.	49.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Mini Pull	L.	49.000
Monopoly	L.	58.000
Motocross Maniac	L.	49.000
Motocross	L.	49.000
Nascar	L.	69.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	49.000
Nemesis II	L.	49.000
Palamedes	L.	49.000
Palla Prigioniera	L.	49.000
Paperboy	L.	59.000
Parodius	L.	49.000
Pin Ball	L.	69.000
Pipe Dream	L.	59.000
Popeye	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
Pro Soccer	L.	59.000
Puzzle Boy II	L.	49.000
Q-Bert	L.	59.000
Qix	L.	29.000
Quarth	L.	49.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rockman World	L.	49.000
Rogger Rabbit	L.	68.000
Rubble Saver II	L.	59.000
Sagaia	L.	49.000
Serpent	L.	48.000
Shanghai	L.	38.000
Snow Bros Japan	L.	49.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000
Super Street Basket	L.	59.000
T.M.N.T. II	L.	58.000
Tasmania Story	L.	59.000
Tecmo Bowl	L.	69.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Addams Family	L.	58.000
The Punisher	L.	59.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon	L.	59.000
Tom & Gerry	L.	69.000
Turtles II	L.	59.000
Ultraquarth	L.	49.000
Wacky Races	L.	59.000
Wonder Boy	L.	59.000
Wonder Boy II	L.	59.000
World Beach Volley	L.	49.000
WWF	L.	69.000
WWF Superstar	L.	59.000
WWF Wrestling	L.	58.000

OFFERTE del Mese

BASEBALL L. 19.000

SUPER MARIO LAND L. 48.000

ACCESSORI GAME BOY

Accessorio	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.35.000

GAME GEAR L. 248.000

Game Gear + Sonic L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

Gioco		Prezzo
Aleste	L.	68.000
Alien Syndrome	L.	58.000
Arlier	L.	58.000
Ax Battler	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Colums	L.	48.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Head Buster	L.	48.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Kunichan	L.	58.000
Magical Taruto	L.	48.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Monaco GP	L.	48.000
Monster World III	L.	58.000
Moonwalker	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Pengo	L.	48.000
Poker	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Rastan Saga	L.	68.000
Shangay II	L.	68.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Squeek	L.	48.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

ACCESSORI GAME GEAR

Accessorio	Prezzo
GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

NOVITA'
G. FORMAN BOXING
OLYMPIC GOLD
SPIDERMAN
OFFERTA!!! A L. 69.000 CADAUNO

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

91	**MEGA DRIVE**
GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

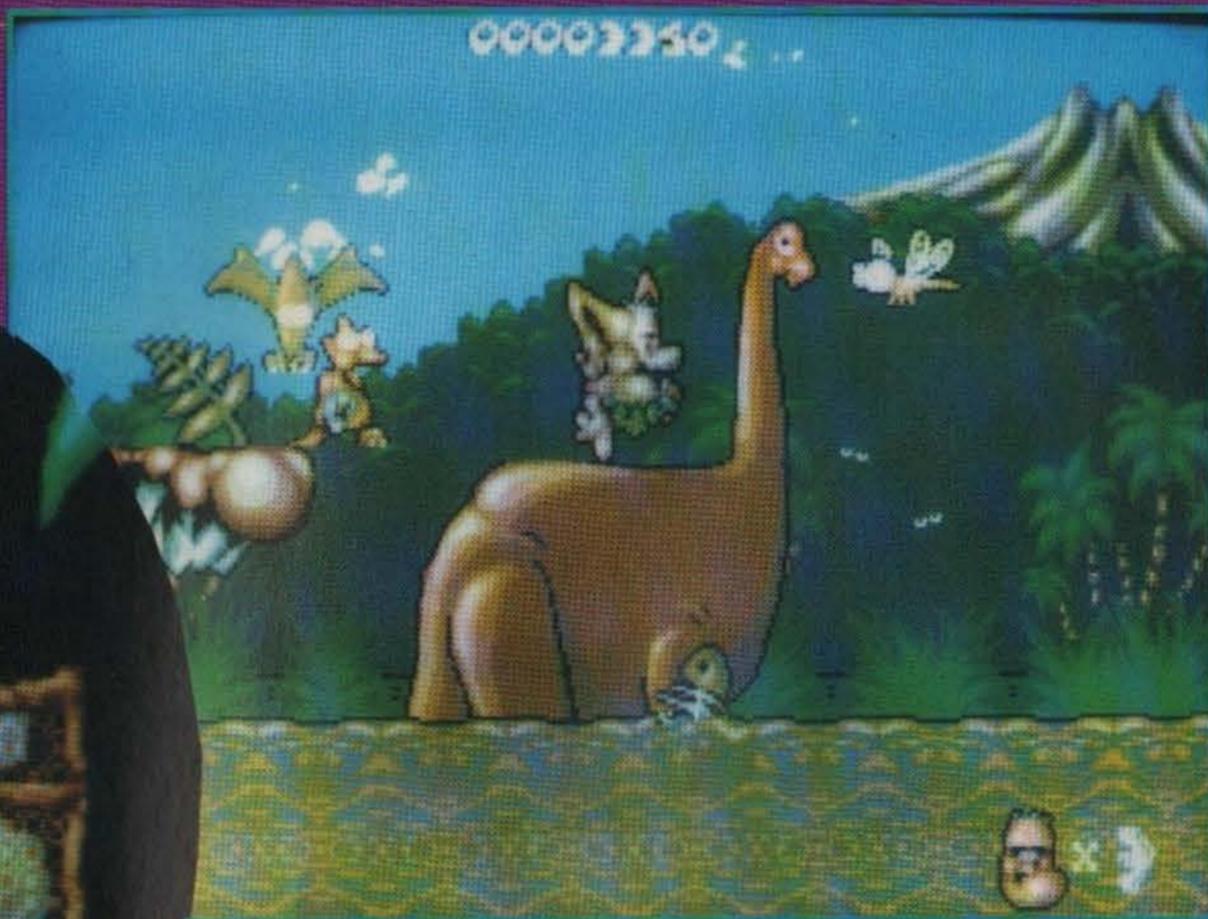
89	**MASTER SYSTEM**
GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Stasera si clava!!!

Ed è inutile che vi stampigliate quei sorrisetti su tutta la faccia. Tutti voi siete perfettamente al corrente che nell'età della pietra, il metodo migliore per far colpo su di una donna era quello di prenderla a randellate in testa (JH, basta guardarti per capire che sei un testimone attendibile dell'epoca. NdAlex).

Comunque, il protagonista di questa storia si chiama Chuck. Si, proprio come il protagonista della saga de "Il giustiziere della notte". Anche la trama è piuttosto simile. La bella del nostro eroe è stata rapita da un cattivissimo esemplare di Homo Insapiens, di nome Gary, che, grazie a un preciso colpo di clava, l'ha spedita direttamente nelle

Ecco, fermo così... E booom, una bella massata fangosa in testa!

Ummm, chi ha inventato l'ascensore nella preistoria?

Notate, da sinistra a destra:lo sguardo perso dello pterodattilo che vi ha appena trasportato, il mostriciattolo panzuto, Dino, il Caronte delle paludi preistoriche, il vecchio CR che salta, un po' d'inquinamento e una zanzara gigante.

proprie segrete. I trogloditi non erano certo famosi per la loro disposizione a sedersi intorno a un tavolo e risolvere i propri problemi discutendo, così Chuck si mette in cammino per portare a compimento la propria crociata. Ci sono ben cinque livelli a scorrimento multidirezionale, ognuno dei quali diviso in cinque sottolivelli, a separarlo dallo scontro finale con il suddetto fellone, e questi cinque livelli non sono esattamente privi di pericoli. Si va dai livelli ghiacciati a quelli paludosi passando, letteralmente, anche per l'interno di un dinosauro. Tornando agli avversari che incontrerete, bisogna ammettere che il game designer, o chi per lui, ha una certa dose di inventiva e, soprattutto, un forte senso dello humor. Non mancano infatti spaventosi mostri di fango che emergono dalle pozzanghere con aria truce, bellissimi dinosauri grassi che passeggiano sulle piattaforme, uno stupendo triceratopo cosparso di cerotti, un tirannosauro in tenuta da pugile, e persino uno pterodattilo a cui potete appendervi per superare baratri altrimenti invalicabili. Il nostro caro eroe si dovrà fare strada a "panzate" (parte del corpo che si ritrova particolarmente sviluppata a causa degli ingenti quantitativi di birra di olmo trangugiati) e a "massate" (voce del verbo lanciare massi) tra gli avversari; inoltre ci saranno alcuni puzzle, del resto abbastanza semplici, da risolvere lungo il cammino: si tratta il più delle volte di dover aggirare l'ostacolo o di piazzare qualche pietrone in modo che possa farvi da scudo, da trampolino o da piattaforma, a seconda delle situazioni; l'unica "pecca" del gioco è di avere i vari massi sparpagliati ai quattro venti, così vi ci vorrà un paio di minuti per trovarne uno e un altro paio per tornare indietro, rallentando l'azione di gioco in maniera notevole.

Per quanto riguarda la parte tecnica, c'è da ricordare che la prima versione di questo gioco a comparire sugli schermi stata quella su Amiga,

Bella l'espressione di Chuck, no? E quella soddisfatta del mostriciattolo di fianco, allora?

Guarda un po' se è il caso di farsi fare il caso da un triceratopo. Vieni qui sotto e combatti, se hai il coraggio!

quindi un minimo paragone con questi altri prodotti sorge spontaneo. Procediamo con ordine. Tutto quello che era compreso nella versione Amiga è stato pedissequamente riportato in quella Megadrive. La resa grafica è di livello veramente alto, e lo humor è stato mantenuto completamente. Anche il sonoro è di buona fattura. Sul Master System le cose non cambiano di molto: la grafica mi ha stupito, perché se anche non si mantiene al niveau di quella per MD (cosa comunque molto improbabile in ogni caso) riesce a conservare quel tocco di umorismo che la caratterizza, sacrificando però purtroppo a questo scopo i fondali

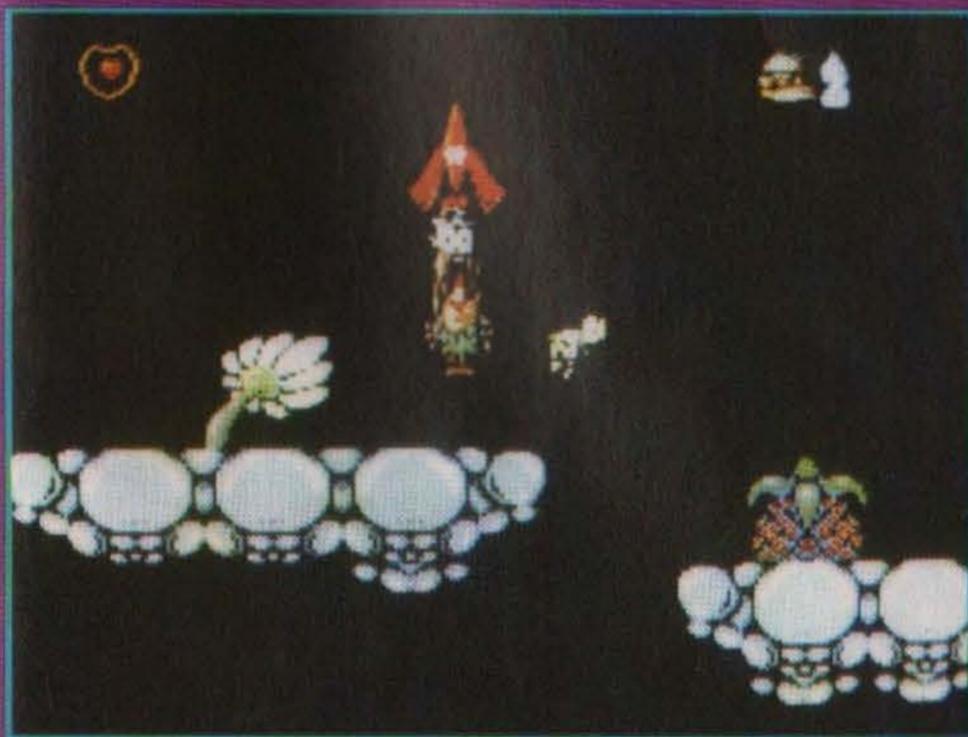
Il livello di difficoltà è settato intorno a un valore medio-alto e vi creerà non pochi problemi, ma una volta fattaci la mano...

JH & Alex

Bel salto, sono felice di avervi conosciuto e salutatemi la mia mamma...

Pippispollo in arrivo sulla sinistra, CR. E' meglio se ti dai una mossa.

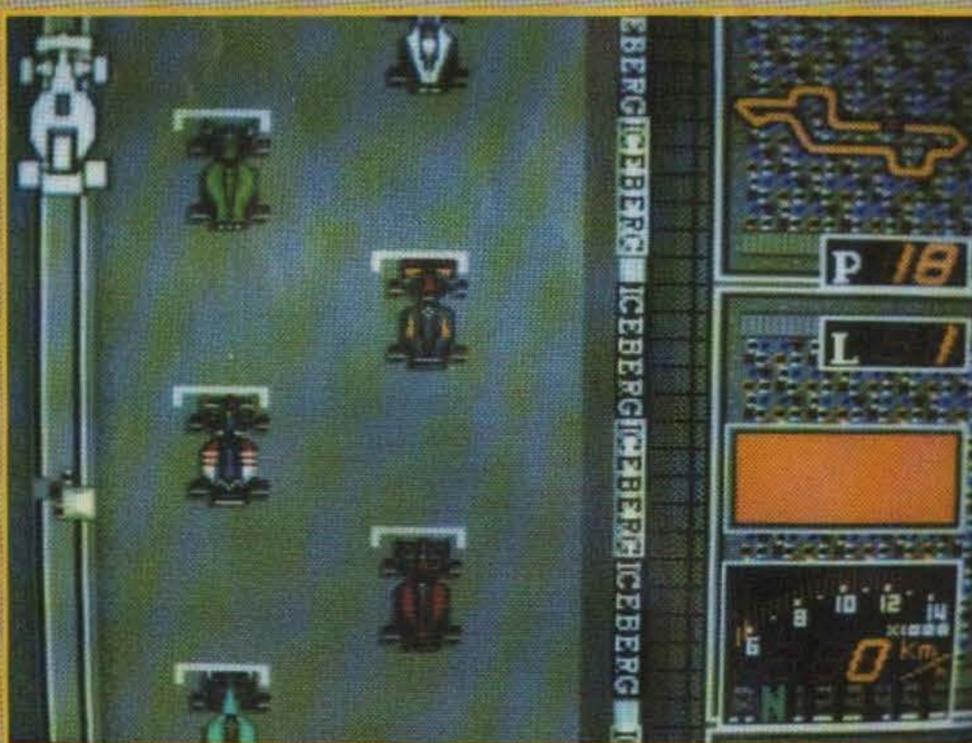
Ancora sofferenza inferta al nostro cavernicolo preferito, ma questa volta da un tipo in blu.

Pterodattilo sofferente in trasporto, con un CR ferito tra le man... gli artigli.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Definita + Divertente	92
SONORO + Abbastanza buono + FX diversi ma divertenti	80
GIOCABILITA' + Risponde bene ai comandi + Abbastanza longevo	90
CORE/VIRGIN	91

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Bellini gli sprite + Sempre divertente	90
SONORO + FX carini - Sonoro MS, però	74
GIOCABILITA' + Vedi MD + Vedi MD	90
CORE/VIRGIN	89

84

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

F-1 GRAND PRIX

L'immancabile quadretto pre-partenza.

Dopo una fastidiosissima sveglia all' inverecondo orario delle sette mattutine (eh sì, all'università ci si abitua proprio male e si diviene in breve tempo dei pigroni incalliti!), mi vesto battendo il mio record di "abbottonamento della camicia con simultaneo allacciamento dei pantaloni", tracanno mezzo litro di latte rischiando il soffocamento e mi precipito a prendere il treno in extremis, mentre ringrazio il santo patrono dei giornalisti videoludici che anche stavolta mi ha bonariamente assistito (ignorando così le mie, di preghiere. NdAlex).

Ecco cosa succede a trascorrere la notte fuori Genova, nell'appartamento della propria ragazza, all'insaputa della nonna che vi crede a dormire da un amico!

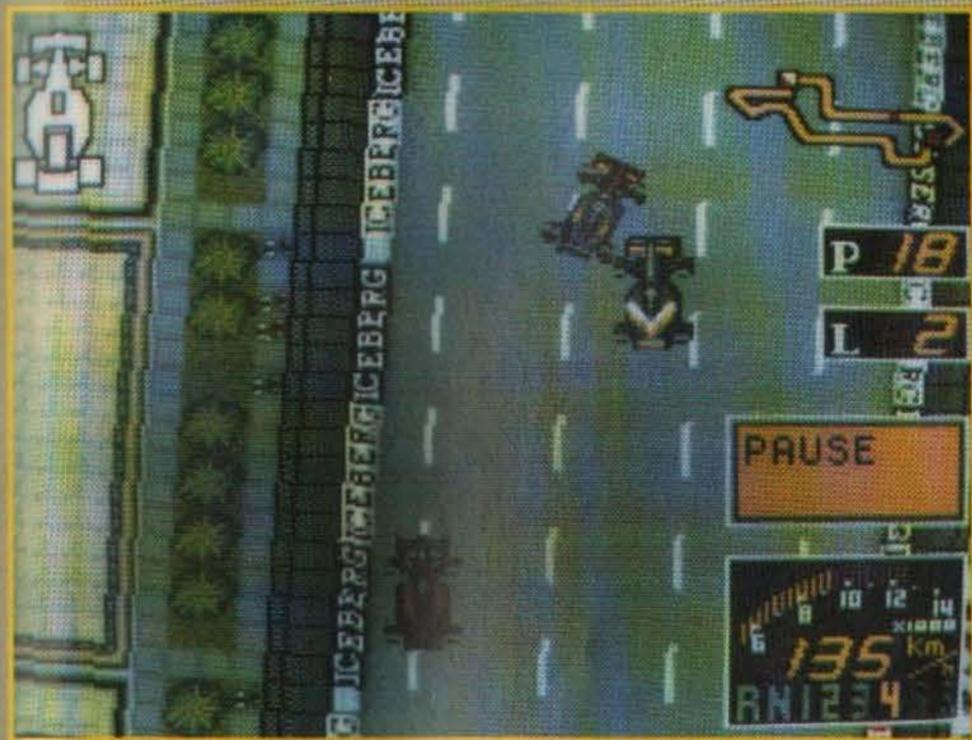
Mi reco, imitando Sonic per quanto mi è possibile, all'università e giungo all'esercitazione di Campi Elettromagnetici appena in tempo per non vedermi sbattere la porta dell'aula in faccia dal professore, che oggi ha fortunatamente qualche minuto di ritardo.

Durante l'intervallo faccio un colpo di telefono alla nonna per farle sapere che sto bene (mi chiedo se anche Peter Parker avesse di questi problemi)(probabilmente no, ma ALMENO lui era un insetto. NdAlex) e vengo a sapere che sono arrivate dalla redazione le cartucce da recensire. Mi fiondo a casa, accorciando di due orette la giornata universitaria, e arrivo finalmente a scartare l'atteso pacchetto.

Ambarabà, cicì, cocò... quale cartuccia recensirò? Eccola qui, ho pescato F1 Grand Prix!

Giochiamo, giochiamo, giochiamo, giochiamo.... Urrà! Mi sono classificato secondo nel

Che senso ha mettere alcune scritte in giapponese e alcune in inglese?

Hey, bellezza, vieni a fare un giro sulla mia monoposto?

Una bella squalifica a quel pirata della strada non gliela leva nessuno!

circuito di Phoenix! Viva la Ferrari (e me medesimo, naturalmente!)!
Dopo qualche ora di questa solfa sono pronto per accendere l'Amiga e scrivere la recensione. Carico il C1-text, inserisco il mio dischetto degli articoli et voilà, iniziando la recensione vera e propria, scrivo:
"Il gioco si presenta con la tanto di moda visuale dall'alto e sfrutta, nella dinamica dell'azione, i circuiti dedicati per la rotazione degli sfondi. Molto accurato come simulazione, anche se i dati delle auto ed i piloti sono aggiornati all'anno scorso, pecca invece un po' come arcade, e cioè durante le gare: l'interazione tra gli sprite dei bolidi non è sempre accurata, così può capitarvi spesso di assistere a veri e propri groviglí di mezzi non identificati che vi superano o che cozzano tra loro confondendovi non poco.
Per il resto vi sono tre livelli di difficoltà, le solite opzioni di pratica o campionato, la variazione delle condizioni metereologiche, la possibilità di appartenere ai team più famosi con scelta incorporata dei piloti più rappresentativi degli stessi. Prima di ogni gara accederete a un menu dove vi sarà possibile modificare le caratteristiche della vostra auto (sospensioni, gomme, alettoni ecc.), e durante la partita vi sarà anche data l'opportunità di memorizzare la vostra carriera mediante batteria tampone, per poterla riprendere dallo stesso punto quando ne avrete voglia. Inoltre mentre correte su un circuito avrete la possibilità, tenendo d'occhio l'ideogramma nell'angolo superiore sinistro dello schermo, di rendervi conto dei danni causati alla vettura dalla vostra guida poco ortodossa, e potrete così valutare la convenienza di un ingresso ai box, ricordando che, se più parti danneggiate diverranno di colore rosso, sarete costretti a ritirarvi. Una nota di merito va alla sosta nei box resa veramente bene (sembra di assistere a una ripresa televisiva) e alle schermate digitalizzate in bianco e nero messe qua e là nel gioco. Gli effetti sonori sono realistici e ben realizzati, le musichette nella media e l'interazione col programma risulta semplice e immediata. C'è da dire che alcuni potrebbero trovare poco realistica la rotazione del paesaggio: il movimento del vostro bolide è infatti relativo, cioè lo sprite resta fermo in un unico fotogramma, ed è lo schermo invece a muoversi al posto suo. Naturalmente, come affermava Einstein, tutto dipende dal sistema di riferimento, così una volta nel bel mezzo dell'azione probabilmente non si farà più caso (con tutte le altre cose a cui dovrete stare attenti) a questo particolare.
Se cercate più un simulatore automobilistico, che un arcade di corsa, F1 Grand Prix è il gioco che fa per voi, in caso contrario vi conviene farvi qualche bella partitina ad F-Zero, che per me resta ancora il migliore."
A questo punto rileggo il tutto, salvo il file e vado a farmi un panino.
A proposito, scusate la recensione piuttosto atipica (non credo che abbiate mai letto {per fortuna, dirà Alex} un articolo nell'articolo), ma luglio, per chi non lo sapesse, è il mese del recensore, a lui dedicato per pietà a causa del caldo che gli dà alla testa.
Buone vacanze!
Chiudo e passo.

Piermarco Rosa

Ho sempre amato i gioiellini a quattro ruote.

La Ferrari in basso al centro si gode le altre auto mentre si schiantano le une contro le altre.

SUPER FAMICOM

GRAFICA + buono l'effetto rotazionale - poco realistica l'interazione tra sprite	79
SONORO + ottimi effetti sonori + buone musiche d'accompagnamento	85
GIOCABILITA' + immediato e coinvolgente	85
VIDEO SYSTEM	84

European Club SOCCER

84

GIOCATORI 1-2

Il campionato è finito, gli europei anche (a noi non interessavano comunque molto), e le ragazze di tutta Italia sono felici della calma domenicale senza calcio. Nonostante tutto, la maggior parte dei videogiocatori italiani potrà emulare le gesta dei loro campioni con un nuovo gioco dedicato al calcio; probabilmente il migliore sul Megadrive al momento.

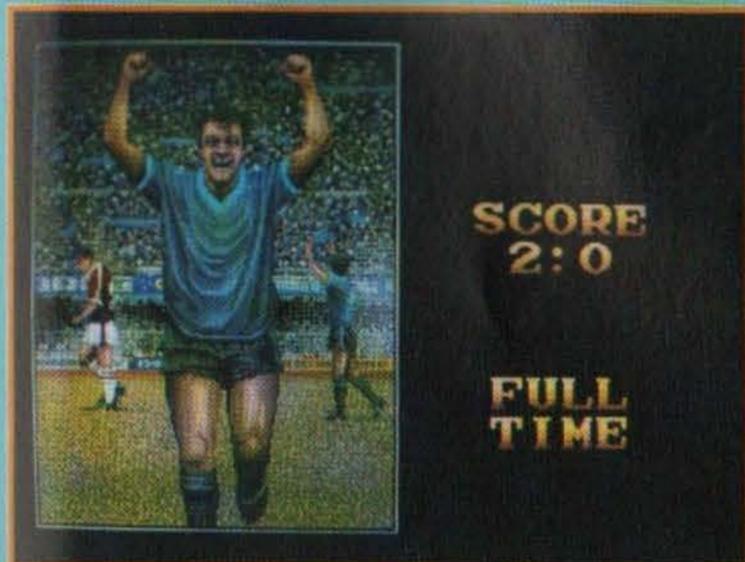
Finalmente un gioco dello sport più bello del mondo sulla principale console della Sega; si tratta della conversione di Manchester United della Krisalis sull'Amiga e sviluppata dalla Sega stessa.
Quindi buona grafica, buon sonoro, belle sequenze e gioco curato nei minimi dettagli; l'unica pecca è rappresentata forse da una giocabilità non eccellente.
Ma niente paura: le solite ben accettate scelte sono in European Club Soccer contornate dalle già citate qualità grafiche notevoli, con un'aggiunta molto particolare: sono infatti presenti la maggior parte delle squadre più importanti d'Europa, diciamo quelle appartenenti alle rispettive prime divisioni, con il loro simbolo e giocatori, non reali, ma appartenenti alla naione (scusate il 6 giugno ho terminato la naia ma, non mi sono ancora ripreso)(ah, perché non sei così di natura? NdAlex)... nazione esatta. Dopo questo concetto che sono il 5% dei lettori ha recepito (spera pure che tutti siano al tuo livello... NdAlex), posso aggiungere che potrete effettuare i soliti campionati a piacimento cercando di fare vincere la vostra squadra preferita anche se (non è il mio caso, ma per quanto riguarda Max, invece...) la stagione scorsa non vi ha dato le gioie che vi aspettavate.

Massimiliano Pescatori

Passaggio al centro per Dolcetti...

PAUSED
CONTINUE
ACTION REPLAY
SUBSTITUTE
QUIT MATCH
9 GIANLUIGI DOLCETTI

Parata ancora una volta...

1 GIUESEPPE ROSSI

E come nelle barzellette della settimana enigmistica... Senza parole!

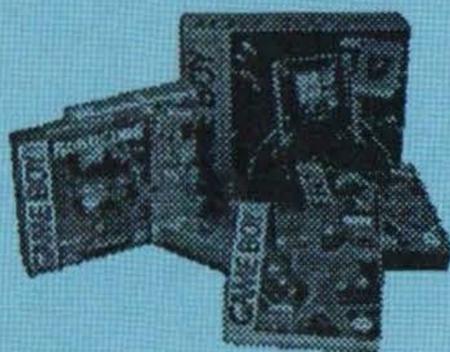
SCORE 2:0
FULL TIME

Lo schermo di selezione delle squadre comandate dai due giocatori. Noi per l'occasione abbiamo scelto una classica sfida...

SELECT
INTERNAZIONALE
ITALY
SELECT

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Curata nei minimi dettagli + Sprite di quelli belli grossi	91
SONORO + L'essenziale + Buono e basta	88
GIOCABILITA' - Non ben controllabili i giocatori - Tiri difficoltosi da effettuare	70
VIRGIN/SEGA	84

MULTIMEDIA s.r.l.

C.so Matteotti, 48 - 57023 Cecina (LI) - Tel. **0586/63.10.22** Fax **63.11.92**

Nuovi Prezzi !!!
Nuovi articoli !!!
Parco Console ampliato !!!
Servizio Novitá posta-fax!!!
Spedizioni a mezzo Posta o Corriere Espresso.

Consoles

Megadrive Giapponese scart+alim.+joypad+gioco	L. 249.000
Megadrive Giapponese Pal+alim.+joypad+gioco	L. 280.000
Mega CD (versione Pal no NTSC)	L. 650.000
Mega CD come sopra ma con 2 giochi	L. 735.000
Game Gear portatile video a colori	L. 249.000
Game Gear come sopra con 1 gioco	L. 265.000
GameBoy Jap	L. 140.000
GameBoy Usa con Tetris	L. 156.000
Super Famicom scart+2 joypad	L. 445.000
Super Famicom Pal+2 joypad	L. 490.000
Super Famicom Pal+2 joypad+2 giochi	L. 650.000
Neo Geo	L. 660.000

Titoli per Mega CD

Heavy Nova	L. 80.000	Deathbringer	L. 110.000
Earness Evan	L. 65.000	Funky Horror Band	L. 49.000
Adv. boy stories	L. 100.000	Tenka Fubu	L. 79.000
Sol Feace	L. 95.000		

Titoli per MegaDrive

Grand Slam	**L. 92.000**	**Trouble Shooter**	**L. 42.000**
Twinkle Tale	**L. 99.000**	**Under World**	**L. 52.000**
King Colossus	**L. 72.000**	**'92 World Cup**	**L. 52.000**
Top Pro Golf	**L. 110.000**	**Pac Mania**	**L. 52.000**
Royal Blood	**L. 135.000**	**Turbo Outrun**	**L. 52.000**
Desert Strike	**L. 82.000**	**Wrestle Wester**	**L. 52.000**
Ice Hockey	**L. 77.000**	**Crude Buster**	**L. 72.000**
Might and Magic	**L. 75.000**	**Heavy Nova**	**L. 72.000**
Alisia Dragon	**L. 72.000**	**Kid Kamelend**	**L. 72.000**

Offerte speciali MegaDrive

92'World Cup Soccer+Super Volleyball	L. 80.000
92'World Cup Soccer+Ms. Pac Man+Slaughter Sport	L. 100.000
92'World Cup Soccer+Super Volleyball+Super Basketball NBA	L. 100.000
Tiger Hell+Columns+Super Volleyball	L. 105.000
Aleste+Dangerous Seed+Wonderboy III+Heavy Unit	L. 120.000
Bare Knuckle+Fire Mustang+Street Smart+Aero Blaster	L. 120.000
Dick Tracy+Yochi+Verytex+Super Airwolf	L. 120.000
Final Blow+Ghostbuster+Cyber Police+Shiiten Myooh	L. 120.000
Gynoug+Battle Squadron+Ring Side Angel+Elemental Master	L. 120.000
Moonwalker+Batman+Thunder Force III+Tora Tora Tora	L. 120.000
Sonic+Alien Storm+Saint Sword+Wrestle War	L. 120.000
Sonic+Mickey Mouse+Ju Ju+Quack Shot	L. 130.000
Bare Knuckle+Street Smart+Golden Axe II+Alien Storm	L. 130.000

Accessori per Sega, Nintendo e Neo Geo. Telefonate per ricevere a casa i listini completi !!! Disponibili Dischetti per MegaBackup !!!

TURBO JOYPAD MEGADRIVE
solo L. 35.000 (con funzioni autofire su tutti i tasti e moviola)

Titoli per Super Famicom

Adventure Island	L.109.000	Rocketer	L.109.000
Augusta Golf	L.129.000	RPM Racing	L.109.000
Battle Grand Prix	L.129.000	Rushing Beat	L.119.000
Dimension Force	L.129.000	Smash T.V.	L.109.000
Area 88	L.109.000	Super Baseball	L.119.000
Battle Dodge Ball	L.129.000	Super Cup Soccer	L.119.000
Big Run	L.109.000	Super Mario World	L.119.000
Castlevania	L.119.000	Magic Sword	L.129.000
Contra	L.129.000	Dragon Ball Z	L.169.000
Darius Twin	L.119.000	Air Management	L.129.000
Exaust Heat	L.129.000	Battle Blaze	L.129.000
Final Fantasy II	L.139.000	Birdie Rush	L.119.000
Final Fight	L.119.000	Dragon Slayer	L.119.000
Gradius III	L.119.000	Dungeon Master	L.119.000
Gundam F91	L.109.000	Fire Pro Wrestling	L.129.000
Hat Trick Hero	L.109.000	F1 Grand Prix	L.139.000
Legend of Zelda	L.119.000	Joe & Mac	L.149.000
Lemmings	L.109.000	Last Fignter Twin	L.119.000
Othello World	L.109.000	Magical Guy	L.119.000
Pilot Wings	L.109.000	Super Varis	L.109.000
Populous	L.109.000	Super R.Type	L.109.000
Pro Soccer	L.109.000	Super Tennis	L.129.000
Super E.D.F	L.109.000	Top Racer	L.109.000
Thunder Spirit	L.109.000	Ultraman	L.119.000
World Champion	L.119.000	WWF Wrestlemania	L.129.000
YSIII	L.119.000	Super Form.Soccer	L.129.000
Paperboy II	L.129.000	Addams Family	L.129.000
Home Alone	L.129.000	Super Fant. Soldier	L.119.000
Super Stadium	L.119.000	Super Off Road	L.129.000
Street Fighter II	L.199.000		

Signori Rivenditori, telefonateci !!! Nuovi listini disponibili !!!

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA ed in piú .....

Eccezionale !!! Per ogni 200.000 lire di spesa il trasporto è GRATIS !!!
Riceverai assieme al pacco una tessera fedeltá che ti dará diritto a ricevere dei premi, ed un punto per ogni gioco acquistato !!!
(Esempio : a 5 cartridge per Megadrive un Turbo joypad in omaggio, a 10 un gioco, e ...)

Titoli per Game Gear

Alien Sindrome	L. 74.000	Mappy	L. 46.000
AX Battler	L. 67.000	Mickey Mouse	L. 59.000
Baseball 91	L. 54.000	Monaco GP	L. 54.000
Berlin Wall	L. 45.000	Ninja Gaiden	L. 49.000
Columns	L. 58.000	Outrun	L. 45.000
Chase HQ	L. 64.000	Pengo	L. 49.000
Donald Duck	L. 50.000	Psychic World	L. 69.000
Dragon Crystal	L. 64.000	Put&Putter Golf	L. 55.000

Negli ordini per fax o lettera specificate sempre anche il numero telefonico !!! Orario 9.30-13.00 16.00-20.00
Lunedí mattina chiuso - Orario Fax 24 ore su 24

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality

TURRICAN

Tu sei Turrican, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. È un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

TOYS LEADER®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CHAMPIONS OF EU

GIOCATORI 1 - 2

86

I campionati Europei hanno causato l'arrivo di una valanga di simulazioni del gioco più bello del mondo (?!? NdAlex) sulle console. Dopo le varie versioni di Kick-Off recensite nei numeri scorsi abbiamo il piacere di recensire un gioco "gemello".

Il goal è sempre il goal.

Pronti per il calcio d'inizio

Siamo di fronte ai programmatori della Tecmagik, e grazie alle loro precedenti creazioni, spesso conversioni di giochi famosi nel mondo dei computer, come Shadow of the Beast e Populous, siamo speranzosi in un nuovo successo. Pochi numeri or sono avevo avuto il piacere di recensire Super Kick-Off per Master System e ora mi trovo di fronte a una cartuccia veramente simile per grafica, inquadratura e modulo di gioco e le differenze nel voto sono principalmente dovute al nostro nuovo metodo di valutazione dei titoli. Probabilmente se visionerete questo calcio senza aver bene osservato il gioco targato Anco, anche se prodotto dalla Imagineer, avrete certamente l'impressione di giocare al più famoso Kick-Off.

Nonostante tutto, vi sono numerose differenze che potranno portare il consolemaniaco medio ad acquistare entrambe le creazioni senza avere un vero e proprio doppione; per iniziare il gioco è consigliabile fare un poco di pratica con il metodo di controllo abbastanza innovativo: il pallone infatti viene lanciato in avanti come, approssimativamente, accade nella realtà, non permettendo al giocatore un controllo assoluto e "colloso". E' stato quindi modificato il metodo Anco nella quale i calciatori toccavano solo leggermente la sfera di gioco e questo potrebbe rivelarsi una scelta vincente anche se all'inizio, specie se siete abituati al tipo di controllo di Kick Off, i giocatori non daranno l'idea di riuscire a controllare molto bene la sfera.

Il programma è ben fornito di opzioni: velocità

Molte opzioni semplici da scegliere.

Mi raccomando non fatelo tirare a Donadoni...

del vento, condizioni atmosferiche, durata della partita, tempi supplementari, effetto e arbitro, scelte sempre ben accettate dal videogiocatore. La grafica è di buona caratura ed i calciatori, ben disegnati, esprimono le loro impressioni nel metodo fumettistico che potete ben osservare nelle foto.

Il differente modo di controllo mi ha obbligato a giocare per diversi giorni per capire le potenzialità di questo titolo, rivelatosi infine come un'ottima sorpresa per la ludoteca sportiva del Master System.

Massimiliano Pescatori

Un fallo laterale, una speranza di recuperare.

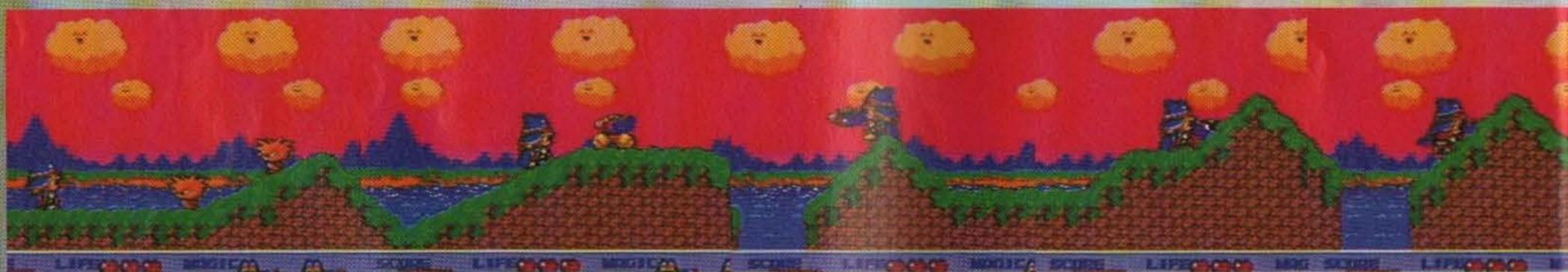
La durezza di Pasquale Bruno la si sente anche sulle console

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sprite ben disegnati + Curata nei minimi dettagli	89
SONORO + Semplice ma garbato - Talvolta non esiste	62
GIOCABILITÀ + Controllo "istintivo" - Controllo "diverso"	81
TECKMAGIK	86

MAGICAL TA

71

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La moda delle conversioni non finisce mai: si passa tranquillamente dai film (vedi i vari Robocop e Terminator) ai cartoons (vedi Quackshot, Fantasia, ecc.). "Beh - direte voi - che cosa c'entra con Tarurooto Kun?"

A dire la verità c'entra, e molto. Infatti il nostro piccolo amico è uno dei personaggi di una serie di manga di Tatsuya Egawa. La storia è abbastanza semplice e racconta le avventure del protagonista, Honmaru, che tra l'altro è il tipo con i capelli blu scuro sparati in aria, uno studente giapponese che da un giorno all'altro si trova ad avere per amico un bambinello prodigio vestito da... beh, effettivamente è difficile definire l'abbigliamento del tipino, limitiamoci a dire che ha lo stesso occhio per gli abbinamenti tra vestiti di Marco Auletta, e che sa fare diverse cose carine con la magia. Dopo qualche minima informazione sul background passiamo direttamente al gioco, che è imperniato solo sulla figurina di Tarurooto (al contrario del fumetto che vede due protagonisti). Il piccino dovrà muoversi attraverso diversi livelli (non siamo riusciti a vederli tutti, siamo comunque giunti fino al quarto. O quinto? Boh...) a) eliminando tutta una serie di creaturine molto strane con un look molto nippo-SD, o colpendole con la bacchetta magica o lanciando loro addosso oggetti raccolti lungo la strada; b) raccogliendo delle valigiette che ricordano molto dei multicolori cestini della merenda e che contengono vari bonus, che vanno dalle vite extra all'energia, a nuove magie da aggiungere al

Ma che cosa ho fatto io per meritarmi nemici così?

Hmmm, chissà cosa nasconde di bello quella valigia; forse un paio di Alka Seltzer per la tartaruga!

La streghetta che con la propria ira deforma il fondale, e vi fa sfondare il muro alle vostre spalle.

RUROOTO KUN

Tipica scena scolastica giapponese: uno scolaro cammina tranquillamente per i corridoi e improvvisamente un elicottero inizia a prenderlo a mitragliate...

La grafica del gioco è piuttosto carina, molto SD e molto colorata, e il piccolo Tarurooto è

Oops! Temo di essere finito nel cartone animato sbagliato...

gioco) rendendo il gioco abbastanza monotono. Tutto sommato una magia carina, caro Tarurooto, però un pizzico in più di uno degli ingredienti non avrebbe guastato...

Alex

divertenti. L'unica pecca di questo titolo è rappresentata da una giocabilità che, anche se ben calibrata per quanto riguarda la difficoltà e piuttosto immediata, si esaurisce in un tempo

Vedi Dave? Gli skate servono anche a oltrepassare il tappeto di benvenuto di casa mia...

proprio deterrente. Per condire il tutto sono stati inseriti lungo il percorso anche diversi puzzle (a dire la verità tutti piuttosto semplici, per non dire infantili) tipo oggetti da raccogliere e scagliare in determinati punti, pulsanti da premere e via discorrendo.

decisamente identico a quello del fumetto. Il sonoro è un insieme di musichette che fanno molto arcade e effetti sonori giapponesi (le esclamazioni e i versi del protagonista) molto

relativamente breve (almeno secondo i nostri standard di

Il nostro eroe può, dopo aver saltato, planare dolcemente usando il proprio mantello.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ben definita + Tondeggiante e caruccia	78
SONORO + Effetti decisamente insoliti + Jingle dignitosi	76
GIOCABILITA' + Controllo immediato - Diventa monotono	69
JASMAC/SEGA	71

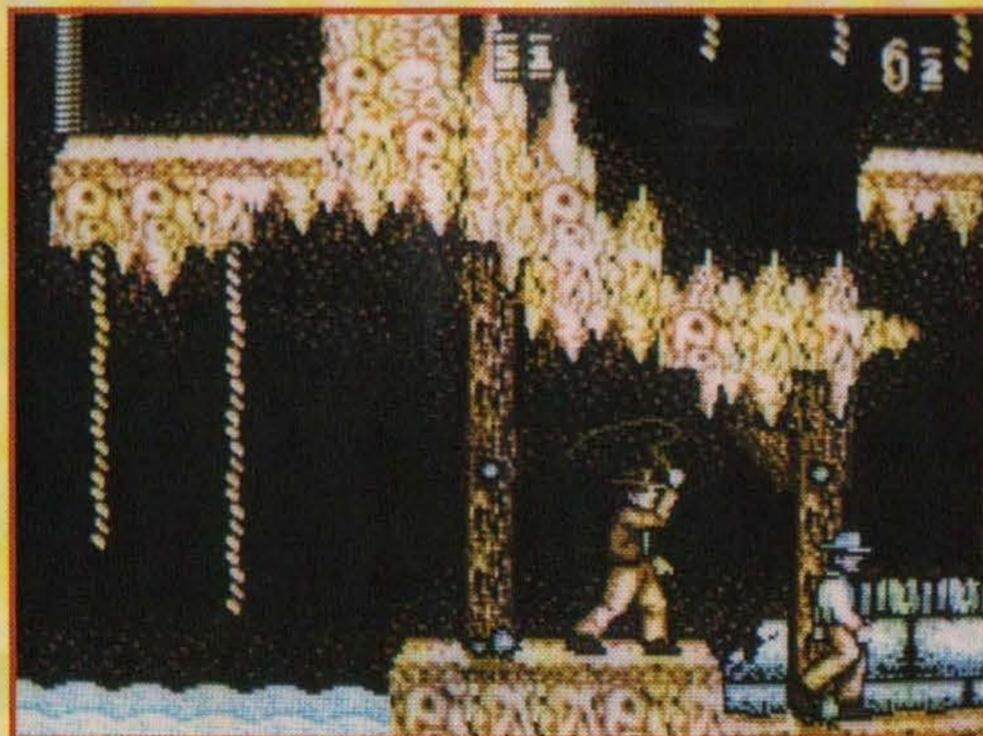
INDIANA J[ONES]
and the Last Crusad[e]

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Balzellon balzelloni avanziamo anche nelle catacombe.

Quanti di voi giovani avventurieri hanno sognato di vivere le vicende di Indy nei momenti più belli durante la visione dei vari film della serie?

Mai voltare le spalle a un uomo con la frusta (o a Alex con una penna...)

Dopo aver affrontato ogni genere di pericolo e trovato i tesori più belli di tutto il mondo il professor Jones torna alla vita di tutti i giorni e all'insegnamento in università. Da un po' di tempo però strani individui continuano a chiedere di lui, accennando al fatto che stava facendo studi su una leggenda della religione cristiana: il Santo Graal.
Si dice che a chi beve da questo mitologico oggetto venga donata la vita eterna e, ultimamente, in Medio Oriente sono stati ritrovati reperti archeologici che, a quanto pare, renderebbero l'esistenza

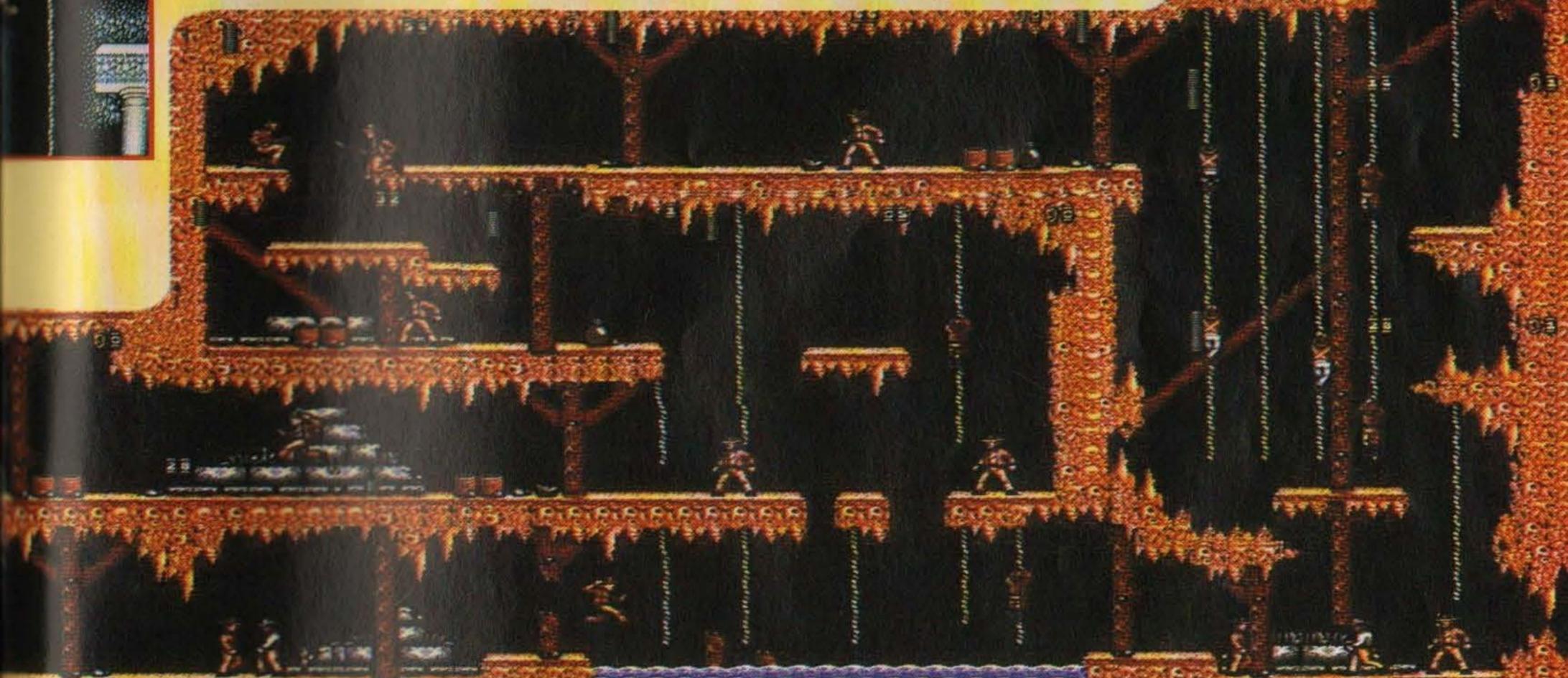
JONES™

THE ACTION GAME

Doveva proprio andare a cercarsela, la capocciata, no?

Il gioco riprende quindi i momenti essenziali del film. Ogni livello presenta una struttura di piattaforme che vi metteranno più o meno in difficoltà non tanto per questioni di accessibilità e di movimento quanto per il tempo davvero limitato che continua a diminuire fino a scadere, a meno che voi non raccogliate delle clessidre che vi permetteranno di guadagnarne un po'. Come armi avrete a disposizione la tradizionale frusta o i pugni che dovrete utilizzare quando la frusta si sarà rotta e sino a quando non ne troverete un'altra.

E ora... papparappa, pappara, papparappa, papparappappa... (da leggersi sul ritornello della musica di Indiana Jones...)

Gabriele Pasquali

del Sacro Graal molto più che una semplice leggenda.

"Per fortuna" per Indiana il dr. Jones che si occupa del Graal è un altro. Purtroppo per lui, invece, è suo padre. Il dr. Jones senior scompare e quindi Indy inizia le ricerche del genitore. Le tracce lo porteranno prima nelle gallerie di una miniera abbandonata, dove dovrà recuperare la Croce di Coronado, poi sul tetto di un treno del circo in corsa, quindi all'interno di catacombe, in castelli medioevali, su un dirigibile e via discorrendo.

Ma non poteva prenderla in un altro momento, la boccata d'aria?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA +Buone animazioni degli sprite -Fondali un po' poveri!	82
SONORO -Sonoro quasi assente!	40
GIOCABILITA' + Il fascino di Indy colpisce sempre! + Abbastanza interessante.	80
US GOLD/LUCASARTS	84

89

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	12

Balliamo, è da tanto tempo che non lo facciamo...

KING OF THE MONSTERS

Da questo mese in poi avrete il "piacere" di leggere i commenti del famicomiano Piermarco, cioè me medesimo, anche sui megagiochi del Neo Geo, e quale miglior inizio del mostruoso (e una volta tanto l'aggettivo è proprio azzeccato)(lo sarebbe stato anche se avessi tentato una descrizione di te stesso medesimo. NdAlex) King of the Monsters?

Immaginatevi una specie di Rampage tridimensionale, dove però lo scopo di distruggere lo scenario sia solo secondario, aggiungetevi un'azione tipica da gioco di wrestling e condite il tutto con dettagliatissima grafica e stupendo sonoro; avrete così una bella cartucciona da 55 mega per il vostro Neo Geo, indescrivibilmente divertente soprattutto se giocata in due.

Il gioco è ambientato nel Giappone del 1996, dove 6 orribili gigantesche creature si danno battaglia per eliminarsi vicendevolmente e divenire appunto the King of Monsters (There can be only one, vero Alex? {Citazione colta tratta da film misterioso}) (alla faccia del misterioso! Lo sanno tutti che arriva da Highlander - è un po' come dire che "Come è umano lei" è una citazione occulta NdMA)(MA, cosa ci fai tu qui se "there can be only one"? NdAlex).

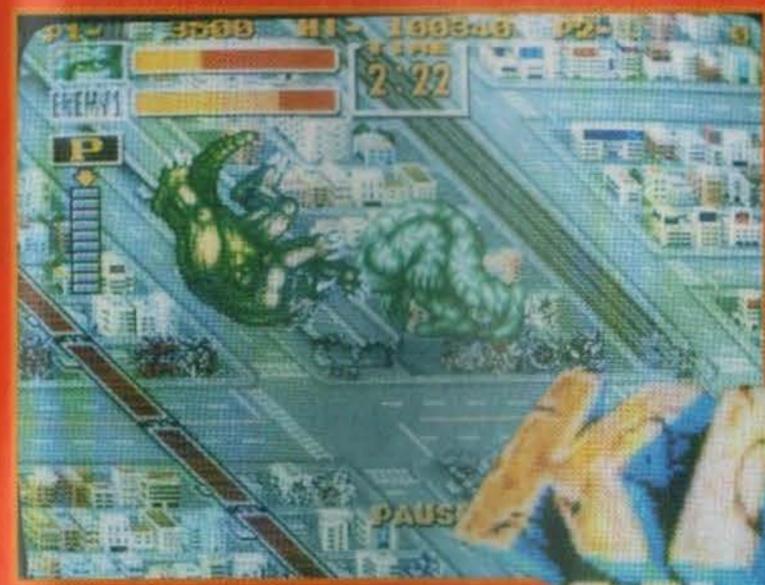
L'arena dei titanici scontri è rappresentata da 6 differenti città che dovrete visitare per ben due volte e in diverse condizioni atmosferiche. Ogni mostro possiede delle particolari mosse e perfino una tecnica d'attacco segreta che starà a voi trovare (anche perché il manuale in Giapponese non è molto chiaro al riguardo e io mi sono stufato di dirvi sempre tutto). Ogni partita può essere giocata in modo tipicamente arcade, cioè voi contro il computer, oppure voi contro un amico, o anche voi e un amico contro il computer, in un tradizionale incontro doppio di catch.

Gli scenari sono graficamente fantastici e realisticamente realizzati: elicotteri, carrarmati, jet e perfino ordigni nucleari ambulanti cercheranno inutilmente di fermarvi durante gli scontri ed è superfluo dire come il fatto di acchiapparli e gettarli contro l'avversario contribuirà, assieme all'immane distruzione di palazzi, monumenti, treni ed auto che causerete durante la battaglia, a rendere il tutto divertente all'ennesima potenza.

Un altro centro della SNK quindi, (cosa su cui non si può che concordare osservando le buffissime espressioni dei mostri quando eseguono le mosse)(ti guardi mai allo specchio mentre scrivi? NdAlex), che si ritrova come unici difetti una non eccessiva varietà e una longevità seriamente minata dalla presenza e dall'uso (quindi se l'avete non servitevene) della ROM CARD per memorizzare i livelli. A proposito, colto da un accesso di bontà... provate a tener premuti contemporaneamente i tasti A e B del joystick durante il gioco... Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

I ritratti dei vostri recensori preferiti. Fateci avere gli abbinamenti con i nomi al più presto, in premio un fine settimana con Piermarco Rosa.

Cosa pensavi di fare, prendermi alle spalle e passarla liscia?

NEO GEO

GRAFICA + particolarmente artistica e adeguata	87
SONORO + indescrivibilmente azzeccati + sia effetti che musiche	95
GIOCABILITÀ - non troppo intuitivo il metodo di controllo + comunque molto piacevole l'azione	80
SNK	89

CONTROL YO

Well, per questo mese il compito di partorire questa rubrica è toccato al sottoscritto, sarà solo un caso? Sarà solamente un episodio singolo? O sarà sempre così? E chi può dirlo... fatto sta che per 'sto mese vi toccherà sopportarmi, perciò munitevi di un flacone di Valium e mettetevi l'animo in pace...

Emanuele Scichilone

NES BUSTERS

NES BUSTERS

Anche per il Nintendo a otto bit un paio di suggerimenti speditici gentilmente da un nostro accanito lettore: Paolo Patriarca.

Super Mario Bros 3

1) Nel secondo mondo, sulla mappa, in alto a destra vi è una roccia, rompendola troverete il fischietto che vi permetterà di accedere al settimo mondo.
2) Alla fine di ogni schema entrate nella zona buia con la velocità al massimo e, tenendo premuti i tasti A e B, quando saltate nel 99% dei casi avrete la stellina bonus.

Black Manta

Per sconfiggere il mostrone finale dovete usare nell'ordine le seguenti magie: Bomba Incendiaria, Anello Di Fuoco, Ragno e Missili.

Bubble Bobble

Per arrivare al livello desiderato è sufficiente inserire il codice DDFFI, premere A e poi B per scegliere il livello.

Punch Out

Il codice di Mike Tyson è 007 37 35963

Burai Fighter

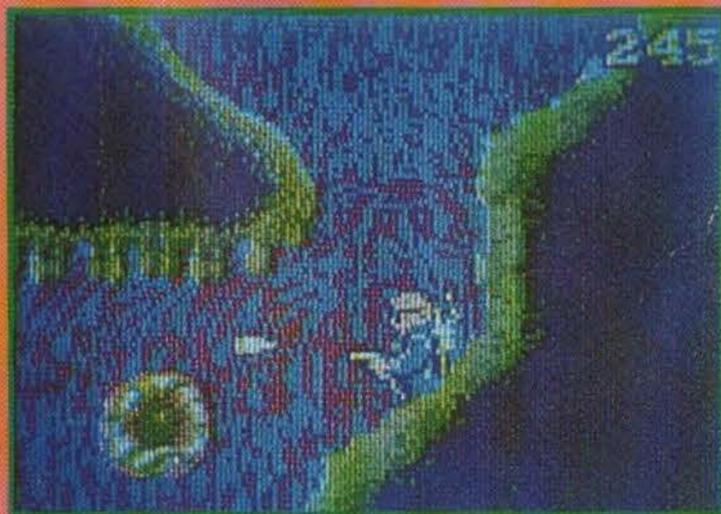
Provate ad inserire il codice LOBB e avrete una bella sorpresa...

LYNX BUSTERS

Se i seguenti trucchi non vi funzionano rivolgetevi direttamente a Canciani Alessandro.... (N.B. grazie per la marea di trucchi, continua così! NdSH)

Slime World

Ecco a voi gli ultimi tre codici per quattro delle sei missioni:
Missione 2
B79B40
FD190F
7C5B49
Missione 3
FF9086
215601
62920F
Missione 4
464058
C90118
34004E
Missione 5
A6E61E
AD25D8
27A1DF

Rygar

Ricominciate le partite finché non vi vengono dati due bonus entro la fine del primo livello, in questo modo li otterrete tutti e quattro (casa, stella, sole tigre) entro appunto il quarto livello.

Shangai

Per gustarvi la scena finale procedete nel seguente modo: iniziate una partita, entrate nel menù e andate negli High-Score, quindi mettete in pausa e schiacciate contemporaneamente Option 1, Option 2, A, B e in alto a destra.

GAME BOY BUSTERS

Prince Of Persia

JLK ci manda i codici per Prince Of Persia (e perciò lo ringrazio molto, NdSH), però deve rinunciare all'idea dell'abbonamento premio per aver scoperto i pesci d'Aprile per primo (nada, niente, nix, tiè, tiè e tiè...).
Livello 2 - 82728075 59 sec. con 7 vite
Livello 3 - 84633065 56 sec. con 6 vite
Livello 4 - 79196015 53 sec. con 8 vite
Livello 5 - 14083005 56 sec. con 9 vite
Livello 6 - 04383035 56 sec. con 9 vite
Livello 8 - 24983095 56 sec. con 9 vite
Livello 9 - 94883085 56 sec. con 9 vite
Livello 10 - 54482154 47 sec. con 9 vite
N.B. Per il settimo livello non esiste codice, in quanto non esiste il livello. Dal sesto, gettandosi nel baratro, si arriva direttamente all'ottavo (ricordatevi di appendervi subito, altrimenti... kablast!). Un'ultima cosa, JLK non ti arrabbiare se non ho pubblicato l'intera soluzione, ma se dovessi far contenti tutti non mi basterebbe l'intera rivista...

Double Dragon

Durante il primo livello quando venite attaccati dalle due ragazze cercate di seguire le seguenti istruzioni e dovreste riuscire e cuccarvi una vita extra: colpitele "SOLO" con due pugni e un calcio.

Fortress Of Fear

Una volta che riuscite a piazzarvi negli score primi o secondi, scrivete: W, "il cuore" e di nuovo W (senza spazi); in questo modo inizierete la partita successiva con ben sei vite!!!

SUPER FAMICOM BUSTERS

Alla ricerca dei trucchi perduti!!! Care amebe, mbe? I vostri consigli dove sono finiti? Si sono dispersi nei meandri della posta italiana, o siete voi che poltrite comodamente davanti a un the freddo, guardando sconsolatamente il joypad della vostra console? Datevi una smossa! E' sì tempo di ferie, ma ciò non rappresenta un valido motivo per non compiere l'assiduo lavoro di ricerca al quale ci avevate abituato! Scattare! Uno! Due! Uno! Due...

CONTROL YO

MEGADRIVE BUSTERS

The Immortal

Sembra che questo gioco abbia fatto impazzire molti di voi. I codici sono già stati pubblicati sullo scorso numero e perciò non mi rimane che ringraziare tutti quelli che si sono fatti in quattro: Andrea Antonelli, Salvatore Castriciano, Vanja Saksida e tutti quelli che verranno a seguire! E giustizia è fatta...

Moonwalker

Un grazie a Luca Geretti che nell'arco di due lettere(!!!) ci fornisce le indicazioni per scovare le bimbe che ci faranno diventare dei grossi robot:
Livello 2-1 - Dentro la finestra sopra l'uscita del club 30
Livello 2-2 - Nella macchina dell'ultimo piano
Livello 2-3 - Primo piano, macchina rossa in fondo
Livello 3-1 - Bimba "visibile" in fondo a destra
Livello 3-2 - Seconda tomba a destra
Livello 3-3 - Prima bimba visibile in alto
Livello 4-1 - Bimba sopra la cascata
Livello 4-2 - Buco della ragnatela sotto il punto di partenza
Livello 4-3 - Dentro la cascata
Livello 5-1 - Le due bimbe sul piano sospeso
Livello 5-2 - Bimba a destra, dove c'è la prima saracinesca

Sonic The Hedgehog

Durante lo schermo di presentazione fare in questo modo: su, giù, sinistra, destra (a questo punto dovreste sentire il solito driin), poi premete nell'ordine A, C, B, C, A (continuate a tenerlo schiacciato) e premete start. Selezionare lo schema d'inizio e premere di nuovo contemporaneamente A e start. Quindi resettate e premete in ordine: A, C, B, C, A, su, giù, sinistra, destra, A, C, B, C, A, start. A questo punto dovrebbe essere apparso al posto dello score una serie casuale di numeri e lettere e, se premete C saltate, se premete B vi trasformate in una delle creature del livello in cui vi trovate e se premete A resettate il tutto. Per questo semplice(?!) trucco vi concedo licenza di linciare Fernando Ferri (scherzo, grazie! NdSH). Un grazie anche a Fabrizio Salmi (anche se non sono riuscito ad applicare il tuo trucco, prometto che appena ci riesco lo pubblico, parola di Indio. Augh! NdSH).

EL VIENTO

Per selezionare lo stage da cui si desidera partire iniziate il gioco, mettete ora la pausa e premete il tasto direzionale in SU, SINISTRA, DESTRA, GIU' più il tasto B.
Se invece volete avere tutte le magie subito a disposizione dovete procedere allo stesso modo ma alla fine premere C invece di B.
Premendo invece il tasto A dopo aver fatto tutto potrete giocare col rallenty!

GAME GEAR BUSTER

Ax Battler

Messaggio personale ad Alessandro Crea: la prossima volta che ci spedisci dei codici scrivici di fianco per quale livello sono e per favore sii un po' più ordinato (senza offesa...). Per questa volta sono stato costretto a riportarli come tu li hai scritti...
PHOO ANPA
ONOF LHAC
FBAM NOPI
DFKO EFOH
FEFA ELAN
FFBK KCPN
KJFE EKJP
EOAD JDOP
LOCH JILI
ILGO IPNL
EJCO CGBH
CFOK CINO
JMPM FLIG
HJII CEBE

Un grazie anche a Simone Giovannola che ci ha mandato la soluzione di Mickey Mouse, che vedremo di pubblicare il più presto possibile.

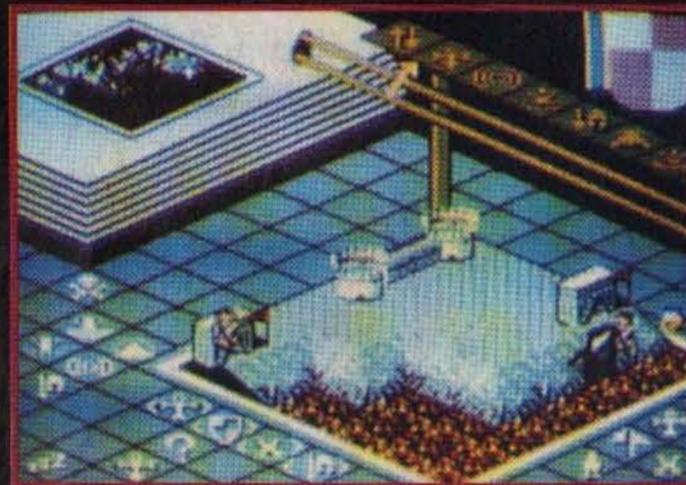
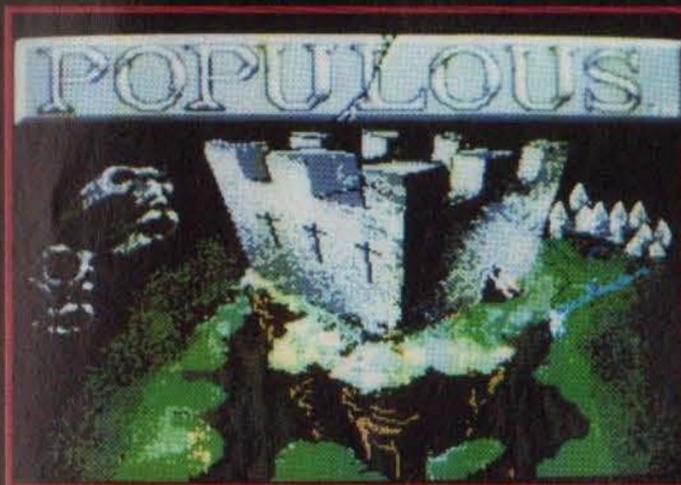
UNA PAROLINA DI CONCLUSIONE

Uff! Ho appena sentito Alex per telefono che mi ha detto che per questa volta settemila caratteri sono sufficienti, visto anche che è già pronto uno speciale su un gioco. Spero comunque di aver adempiuto a questo dovere con sufficiente impegno e di essere stato all'altezza della situazione. Non mi rimane che augurarvi buone vacanze e mi raccomando quest'estate non spezzate troppi cuori...

Emanuele Scichilone (alias Shin).

POPULOUS MINI SPECIAL

per Master System.

Ricordate Populous, quel titolo dei Bullfrog che furoreggiò prima su computer e poi (si spera) anche su console? Beh, a grandi linee la trama è questa: avete la possibilità di disfare montagne, far comparire e prosperare civiltà, distruggerne altre e tutto quanto nel vostro nome. Come mai? Semplice: siete dio. Beh, uno qualunque all'inizio, ma come cresce il numero dei vostri fedeli aumenta anche il vostro potere (che è direttamente proporzionale alla quantità dei vostri seguaci) e potrete passare dal solo aumentare o diminuire l'altezza del terreno alla creazione di sabbie mobili, vulcani, terremoti fino a giungere all'Armageddon, sempre in nome del bene (voi siete il dio buono), quindi per distruggere il dio cattivo e la sua popolazione. Non male, eh?

Ora che vi ho rinfrescato la memoria passiamo ai consigli: nel gioco ci sono in tutto 494 livelli, ai quali è possibile accedere inserendo una parola d'ordine. Se, durante l'inserimento della parola d'ordine, tenete premuto il tasto B, al posto delle lettere compariranno dei numeri. Tutto ciò che dovrete fare sarà inserire un numero pari a quello del livello moltiplicato per cinque; per esempio, se volete giocare al decimo livello, non dovrete fare altro che inserire 50. Et voilà, buone vacanze e state attenti ai colpi di sole, alle inondazioni, ai vulcani...

Alex

CONSOLIAMOCI

Oh, per questo numero purtroppo lo spazio era piuttosto ridotto, per cui mi sono trovato costretto a concedere poco spazio alle vostre inserzioni; ma niente paura, sto già pensando al prossimo numero...
Alex

Vendo o scambio per **Mega Drive** i seguenti titoli: Moonwalker, Strider, Jewel Master, Last Battle. Tutti in ottime condizioni. Scrivere a Antoci Giovanni - via Tenente Ottaviano 14 - 97100 Ragusa.

Paolone cerca DISPERATAMENTE i vecchi 45 giri dei **BUGGLES** (quelli di Video Killed The Radio Star, Elstree, I'm a camera, ecc ecc, per intenderci). Chiami in redazione chiunque può aiutarlo (e non è uno scherzo NdP)

Vendo per **Mega Drive** i seguenti titoli: Alien Storm a L. 60000, Ghostbuster Altered Beast a L.80000, Super Shinobi a L. 60000

Vorrei scambiare il gioco " Super Thunder Blade" per **MD** con uno dei seguenti titoli: Spider Man, Super Hang-On, Super Monaco GP, Sonic, Batman, World Cup, Mercs. Scrivere a Massimilianio Gramentieri - via Riobiscia 7 - 48018 Faenza (RA).

Vendo per **Sega MD** i seguenti giochi europei: Last Battle, The Revenge of Shinobi, Shadow of the Beast ed i seguenti giapponesi: Aliens Storm, Shadow Dancer (tutti nuovissimi). I prezzi variano da L. 40000 a L. 50000. Telefonare allo 0122/48364 e chiedere di Silvio.

Vendo o scambio per **Master Sistem** i seguenti titoli: Slap Shot, Tennis Ace, World Cup Italia '90. Telefonare ore pasti allo 02/5409737 e chiedere di Andrea.

Vendo a L. 300000 **Sega Master System** (3 mesi di vita, imballi originali) con 2 giochi + Atari 2600 con 11 giochi.

Vendo **Sega MD** + Control Pad + 7 giochi, come nuovo, tutto a L. 650000. Telefonare allo 011/9773059.

Vendo i seguenti giochi per **MD**: Rambo III a L. 60000, Last Battle a L. 55000, Super Shinobi a L.62000. Tutto in ottime condizioni. Telefonare allo 02/95067040 (ore pasti).

BOVAS'HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

PROLOGO

Maledetti! Scommetto che ora vi starete tutti (o quasi) leggendo CM sotto una bella palma al mare o in montagna (sì, le palme ci sono anche in montagna o no?) con una bella biondona tutta curve a fianco. Beh, in questi momenti così spensierati pensate che al mondo c'è ancora chi sta soffrendo, in questo caso io e il Paolone, che, purtroppo, dobbiamo farci la matura. Non so i suoi progetti, ma io mi sto già impegnando a fondo per raggiungere la media del 36 (ma con la Lode!). Beh, lo spazio a nostra disposizione è finito, quindi vi salutiamo caldamente e ci vediamo a settembre! Have a nice time!

I Bovas

AAAAAAH! CHE PAURA!!!!

Tremate! Mettete l'aglio fuori dalle finestre! Inginocchiatevi e pregate! Assicurate presso l'INA le vostre interiora! STO PER ARRIVARE...

Sì, sono io, adesso mi sono stufato di muovermi e ammazzare sprite e boiate varie, adesso basta!

Ora faremo un gioco divertente, dove le regole le detto io: un gioco che comincerò da voi, schifosissimi, purulenti, vomitevoli redattori di Consolemania, che contribuite col vostro fetido giornale al mio sfruttamento. Adesso verrò da voi, lento ed inesorabile come un blob assassino, verrò da voi e ci divertiremo insieme. (Ok, ma vedi di sbrigarti, che non abbiamo mica del tempo da perdere! NdP)

Prenderò Alex, lo legherò con un cavo scart e dopo avergli spaccato la testa in due, gli interfaccerò l'Arcade Power Stick direttamente in quel poco di cervello che ha. Ma ci pensate che bello? Il primo joystick neuronale! (Come pensi che faccia a battere tutti i record redazionali? NdAlex).

Poi prenderò Paolo e gli sfonderò la mascella per fargli ingoiare il suo amato Lynx, così finalmente capirà quanto sia ingombrante. A Stefano inciderò con la mia fida ascia USA Today sulla pancia, e dopo averlo dissanguato e torturato spedirò un suo rene a Giorgio Mastrota. A Gabriele maciullerò le mani nel tritacarne, cosicché per poter giocare dovrà subire lo stesso trattamento di Alex. Poi prenderò Dave gli spiaccicherò la testa sul monitor: 256 tonalità di rosso (sangue)! Piermarco Rosa, dopo un piccolo trattamento di preparazione con la fida motosega, sarà inserito nello slot di un MD giapponese così capirà cosa provano le povere cartucce a essere strette fra i pin della porta a esse preposta. Giancarlo lo lascerò stare, tanto peggio di così...

Cosa? Dite che non vi sta bene? Ma allora basta dirlo! Ho tantissimi giochetti divertenti da fare ancora in serbo! Ma ci pensate, che bello sarebbe invitare qualche zombie di passaggio a rovistare nel vostro corpo lacerato alla ricerca di qualche nutriente organo per fare merenda? Eh sì, potremo fare molti giochi insieme... Potrei farvi sentire ciò che sentono le tartarughe quando vengono schiacciate in Super Mario World, oppure farvi splattare in due, come avviene nel Last Battle originale. Potrei ancora farvi rapire dal demone di Ghouls'n'Ghosts per poi farvi salvare da un mio amico di nome Freddy che, vedendovi, vi saluterà con un caloroso abbraccio (il caldo deriva naturalmente dal sangue arterioso che sgorgherà copioso dal vostro cuore) o impalarvi tutti quanti per far divorare i vostri scarti putrefatti dai mostri mutanti di Alien Storm (tutto qui? Eh, caro mio, tu non sai cosa abbiamo in serbo per te... Ma va avanti a leggere, che poi lo scoprirai... NdP). Un momento! C'è un mio amico di nome Sonic che ha detto vorrebbe tanto infilare i suoi lunghi aculei blu nei vostri teneri corpi, voi che ne dite, non è una bella idea?

Ah, mi immagino già la scena: la redazione di Consolemania piena di schizzi di sangue e i vostri intestini appesi come festoni ai muri, il tutto totalmente immerso in un fantastico puzzo di carne marcia (e le mosche? Non lo sai che saresti invaso dalle mosche? Ah, già, magari sono il tuo cibo preferito... NdP), con piccole schiere di scarafaggi che lentamente andranno a far rifornimento nelle vostre membra in decomposizione! Ed allora io, con sommo dispiacere, vi lascerò al vostro lavoro (eh sì, ogni bel gioco dura poco) e andrò da qualche altra parte a far divertire tutti quanti, facendoli galleggiare in una marea di palloncini come faceva un mio amico di nome Pennywise. E continuerò, continuerò a far divertire tutti quanti finché ci sarà qualcuno a darmi vita! Ma adesso scusatemi, devo smettere, ho la faccia un po' pallida e sembro uno zombie, è ora che torni alla mia cartuccia. A mai più rivederci, mie care piccole amebe putride; vi saluta anche un mio amico carissimo che si chiama Gianluca Betti (è talmente ansioso di venire a giocare da voi che non sta più nella pelle, nel vero senso della parola, ovviamente!).

JASON

NB: mah, in uno strano istante di generosità (l'eccezione che conferma la regola) voglio darvi almeno un consiglio: se vedete un Megadrive con dentro inserita la cartuccia di Splatterhouse 2, beh, allora, NON ACCENDETE QUEL-

LA CONSOLE!
E ricordate: ABBASSO LA VIOLENZA NEI VIDEOGAMES!

Oh, povero, piccolo, sprovveduto Gianluca... Purtroppo non hai previsto l'inaspettato e, per tanto, una volta raccolti i nostri poveri corpi dilaniati, ci vendicheremo nel modo più atroce a nostra disposizione, spedendoti Marco Auletta a casa per un mese. Lui, comportandosi con quella che definisce "estrema naturalezza", penserà a fare di ciò che resta della tua psiche (già seriamente compromessa, credici) ciò che tu hai voluto fare dei nostri corpi, e ti assicuriamo che non sarà indolore... Per quanto riguarda l'altra tua missiva, il Megadrive universale altro non è che un normale MD che nominalmente accetta tutte le cartucce, americane o giapponesi che siano. Il motivo per cui gli americani censurano Last Battle e lasciano in giro Splatter House 2 è lo stesso per cui noi abbiamo pubblicato la tua lettera: un mistero. Infine, certo che ci abbiamo provato a ribellarci alla tirannia di Alex, ma con le potenti esalazioni dovute all'incredibile sudorazione del suo petto villoso, è sempre riuscito a tenerci buoni (aiutato anche dai temibili pettorali che si nascondono sotto la pelliccia e la sudorazione... NdAlex).

PERCHE' QUANDO CADE LA TRISTEZZA IN FONDO AL CUORE, COME LA NEVE NON FA RUMORE?

Stranissima redazione di CM, mi sto veramente stufando della rivista. Ebbene sì, sono fra quelli che vi criticano. Mi spiego. Innanzitutto spiegatemi perché nell'elenco delle console, sulla copertina, c'è scritto "ATARI LYNX-7800" quando del 7800 non se ne parla nemmeno (per la stessa ragione per cui in copertina non c'è scritto "PC Engine" e "Neo Geo", sebbene poi all'interno se ne parli NdP). E poi, chi è che ha detto che le recensioni sono chiare e concise? Fanno SCHIFO! Oddio, forse ho esagerato, però alcune recensioni sono davvero cortissime (Lolo 3 per il Nes ad esempio). Siete molto simpatici, e questo è bello, ma è anche brutto: con la vostra "simpatia" sballate un po' le recensioni: per esempio su "Shadow of the Beast" per MS (la mia console, per la precisione) si sono scritte solo fesserie! Andate a leggere, poi mi dite. Un povero cristo che deve fare, spararsi? Boh! E poi, talvolta, le scritte si incrociano con colori uguali e non si capisce nulla. Un esempio è sempre Shadow of The Beast per MS (Anche l'unico, perché nemmeno noi siamo daltonici. NdAlex). E poi, e forse è la più grande mancanza di cui vi accuso, perché non aggiungete la longevità (spelling: L O N G E V I T A') alle tabelle dei giudizi? Così fanno ridere, sono troppo, ma troppo incomplete. E voi dite sempre di mandarvi suggerimenti, così migliorate la rivista... Ve ne avranno inviati migliaia, ma a che serve, se non ve ne frega niente lo stesso? Roba da matti. La posta è fatta bene, assieme alle recensioni del fantastico Piermarco Rosa. Lui sì che sa lavorare bene! Beato chi ha un Super Famicom, e che può leggersi recensioni così ben fatte (Piermarco ti amerà! Da settembre gli faccio fare solo recensioni per Master System. E gli do il tuo indirizzo. NdAlex). Spero di non aver dimenticato niente, e comunque una cosa ve la voglio dire: per com'è la rivista, bisognerebbe pagare 50 lire, altro che 5000. La lettera, se vi interessa, l'ho scritta il 20 aprile. Un saluto, con la speranza che voi possiate migliorare.

Cristian Pili

PS: non vi voglio più rimproverare, ma spero leggiate questo: sono sul punto di non comprare più Consolemania; lo farò a luglio, se non migliorerete. Scusate la mia durezza, non vogliatemene.
DDD: Un bacio al MEGA-Dave (er mejo) da Deborah. Volete sempre consigli, io ne ho uno; aumentate le vostre foto, anzi, le foto di Dave (ho 18 anni) (Vedo tutti gli altri rodersi per l'invidia... E le ragazze scrivono a mee e a voi noo! Per la serie ritorno all'asilo infantile, NdD)
PPS: questa era mia sorella che vi scrive. Ciao Ciao.

Prima di risponderti a tono, vorrei fare una premessa. Ho apprezzato moltissimo questa lettera, anche se non condivido un accidenti dei suoi contenuti, e ora vi dico anche il perché: innanzitutto è FIRMATA, con tanto di indirizzo che ho preferito non pubblicare, e così so a chi devo rispondere, poi fa delle distinzioni tra ciò che è da salvare e ciò che è da buttare, e vi assicuro che non è poco. Voi non avete idea di quante lettere simili a questa scadano nell'impubblicabile o nel puerile perché non soddisfano i due pregi di cui sopra. Parentesi chiusa, veniamo alle risposte. Innanzitutto l'Atari 7800. Era prevista inizialmente, ma la difficoltà a reperire software, unitamente alle allora scarse richieste da parte del pubblico, ci hanno convinti ad accantonare questo sistema. In questi mesi ci sono pervenute cinque o sei lettere di utenti di 7800, un po' pochine per tenerne conto, ma se va avanti così potremmo anche cambiare idea. Un discorso a parte merita l'aggiornamento della copertina, operazione delicata ma certamente fattibile, alla luce dell'introduzione del Neo Geo e del PC Engine, ma ciò comporterebbe ridisegnare l'assetto stesso della copertina. Le recensioni NON fanno schifo e cercano solamente di darvi un'idea del gioco in esame. Se poi volete capire come si gioca, esiste un affare chiamato manuale d'uso, che serve proprio a quello. Non vorrete mica che nelle nostre recensioni ripetessimo le trame (pallose e rigorosamente tutte uguali) presenti nei suddetti manuali, vero? Comunque sono d'accordo che una recensione, oltre che a divertire, debba almeno riportare le caratteristiche primarie del gioco, cosa che del resto avviene QUASI SEMPRE. Le scelte cromatiche, infine, a volte possono essere infelici, ma tenete presente che in qualche caso la responsabilità è riconducibile a un errore di fotolito. Il prezzo della rivista, infine, è aumentato a causa dei costi di produzione elevati che comporta una rivista come la nostra, vuoi per il materiale cartaceo di qualità, vuoi per certe "raffinatezze" irrinunciabili come fondini multicolori, foto pulite, strisciate, ecc ecc ecc. E ringraziate quella pubblicità che tanto odiate, perché è proprio grazie a quella che CM costa SOLO cinque carte. Meditate gente, meditate.

FACCIAMO UN ANGOLO DELLA PROF ANCHE PER NOI?

Siamo due "pazzi" che purtroppo leggono "Consolemania", e ci tocca subire i vostri errori (oltre ai nostri). Appena abbiamo comprato CM siamo andati subito all'indice, vedendo scritto "California Games" a pag 57 ci siamo recati subito là, il giochino ci è sembrato un pochettino (ma poco poco) somigliante alla pubblicità. Inoltre vorremmo dirvi di non lamentarvi dei nostri errori mettendo le lettere nell'angolo della prof, perché voi, brutti somari, avete scritto (anzi, Gabriele ha scritto) a pag 27 "conferito dalle SUO bellissime gambe" (ma che siete Russi?). Scusate, per caso Bat Man è diventato blu dalla rabbia e Sonic è andato a trovare joker in una fabbrica? (Pag 75). Dite a Steve di non fare più pubblicità al suo programma televisivo altrimenti ci arrabbiamo (siamo già arrabbiati) (putrida battuta estrapolata da un pessimo film con Bud Spencer e Terence Hill, o sbaglio? NdP). Speriamo che pubblichiate la nostra lettera.
Gli ERRORBUSTERS (acchiappaerrori)!!

PS: questa lettera è in realtà una palla per giocare a Basket nel caso che Dave e Alex si sfidino un'altra volta (uhhm, rimbalza male NdP)(Non ti preoccupare, lo gonfio un po' e poi Dave tornerà a rimbalzare benissimo. NdAlex). Spero che correggerete i vostri errori (tranquillo, faremo con i nostri errori ciò che abbiamo già fatto con i vostri, ha he he! NdP) perché noi stiamo sempre all'erta. (Ah sì, e allora com'è che non avete centrato manco un congiuntivo? NdD)

Avendo scritto a macchina la vostra lettera, immagino abbiate capito cosa comporti trovarsi di fronte ad una tastiera. Ogni tanto ci scappa qualche bell'errore di digitazione, e così appare una O al posto di una E o qualche lettera invertita. Tuttavia invertendo due tasti, difficilmente si commette qualche grave errore grammaticale. Andate a leggervi il mega-angolo della prof per ulteriori informazioni. Vergogna!

LUCA ONGARO CI ASSILLA ANCORA

Cara redazione di Consolemania, sono Luca Ongaro, Perché nella vostra rivista non parlate anche di coin op? In fondo sono delle con-

GAME GIOCANDO GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. 081/ 5539134 - Fax 081/ 5546641

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

OK IL PREZZO É GIUSTO

- 1 console più joystick, presa scart, adattatore 220V.
- più una di queste 4 cassetta in omaggio solo a £. 480.000

NAM 75 · Cyber Lip · League Bowling · Puzzled

ABBONARSI CONVIENE !

Entra a far parte del

CLUB NEO - GEO

- Con sole £ 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tua scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi
- L'Abbonato ha diritto allo scnto " del 15 %" su tutti i prodotti NEO GEO
- Puoi noleggiare la cassetta anchese non sei abbonato.

NON CI CREDI ...... TELEFONA !

PROPOSTE

I GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

Gioco	Prezzo
Nam 75	£ 90.000
Magician Lord	£ 140.000
Riding Hero	£ 140.000
Ninja Combat	£ 140.000
Super spy	£ 140.000
Cyber Lip	£ 90.000
Puzzled	£ 90.000
Leaugue Bowling	£ 90.000
Top Player Golf	£ 140.000
Basebal Star Professional	£ 140.000
Sengoku	£ 180.000
Ghost Pilot	£ 180.000
King of the Monster	£ 180.000
Blue's Journey	£ 140.000
Alpha Mission II	£ 180.000
Crossed Sword	£ 210.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 180.000
Eight Man	£ 210.000
Robo Army	£ 180.000
Thrash Rally	£ 210.000
Fatal Fury	£ 210.000
Soccer Brawl	£ 210.000
Football Frenzy	£ 210.000
Mutation Nation	£ 210.000
Last Resort	£ 210.000
Baseball Star Professional II	£ 210.000
Ninja Commando	
King of the Monster II	
Andro Dunos	
Sengoku II	

NOVITÀ NOVITA NOVITA

Fatal Fury · Soccer Brawl · Ninja Commando · Last Resort · Thrash Rally · Mutation Nation

Wow Che Grafica e che Suoni!

NEO GEO® **Emozioni Senza FINE**

N. B. : Ai sopra elencati prezzi si deve aggiungere IVA 19%.

ASTIGAMES

Commodore Point · SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

SEGA メガドライブのハイパーアタッチメント GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore · AMIGA · ATARI · LYNX · SOFT center · Nintendo GAME BOY™ · IBM Rivenditore autorizzato PS/1 · SEGA · MEGA DRIVE · GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l. — assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BOVAS'HARDCAFE'

sole pure loro, no?
Luca Ongaro.
"Ho un grosso problema: vorrei comprarmi una buona racchetta da Tennistavolo, quale mi consigliate? (Prova un po' ad orientarti su una Stiga modello Tai-phoon o su una Butterfly NdAcceke) Sapete perché vi ho scritto nuovamente? In ogni caso non lo saprete mai perché non ve lo dico. No, no, no e poi no! Non ve lo dirò mai per nessun motivo! Ho inventato una favolosa macchina succhia-cervello, funziona davvero (se l'hai provata su te stesso, si vede! NdP), qualche volta, è indolore, cerco qualcuno che possa pubblicizzarla e così ho pensato a voi (...) Osoeb Emoc Le Los."
Luca Ongaro
"(...) Aspettate! Non bruciate questa letterina, ho delle cose importanti da dirvi. Sapete, io a casa ho tre gatti, un mio amico, Lorenzo Manao, mi ha detto di salutarvi e vi manda un abbraccio a tutti e un bacione speciale a Stefano (state tranquilli, è una persona normalissima). E' incredibile, non ho mai scritto tante sciocchezze, è proprio bello! (...) Penso che dovreste essere più educati con certi vostri lettori che vi criticano. Voi gli saltate subito addosso approfittando del fatto che loro non possono rispondervi immediatamente, mentre siete buoni e gentili con tutti i ruffiani. (Più educati NOI? Se vuoi ti mando tutte le lettere che abbiamo evitato di pubblicare e poi capisci cosa si prova a curare il Bovas' Hard Café NdP) (...) Se pago quelli che curano la pubblicità della vostra rivista, ci stampano il messaggio "Luca Ongaro forever"? (Ma certo, però dopo puoi scordarti la paghetta settimanale per moooolti mesi a venire NdP) E per finire un messaggio a tutti coloro che scrivono alla posta:

La riga vuota qui sopra è segno di protesta contro tutte le lettere stupide e futili"

Luca Ongaro

No, amici , purtroppo non è uno scherzo di pessimo gusto, né un errore di impaginazione. Luca Ongaro ci ha effettivamente spedito quattro lettere, una rigorosamente più scema dell'altra, per sconvolgere le nostre menti. Ho pubblicato solo parti di esse, le più "interessanti", nella speranza che a voi dicano qualcosa. E adesso scusate, vado a prendermi una pastiglia di Mentament, prevenzione mentale quotidiana...

EMPIRICO E FINITO

Cari Bovas, sono sempre io (empirico e finito): Dr Brainless; e così prima di scrivere una lettera dovrei mangiare spinaci ed aspettare che il cervello sia collegato, eh? OK, avete ragione, ma queste cose funzionano solo con chi ha un cervello (perché credete che mi chiami Brainless?), quindi, spiacente, ma nel mio caso non c'è speranza.
Uhm... Ora che ci penso, voi Bovas li mangiate gli spinaci? E fino a quando contavate prima di scrivere una lettera a Zzap!? A giudicare dal testo delle vostre missive non mi pare che il cervello fosse molto collegato (chi è senza peccato scagli la prima pietra... Ahi! No, fermi! Ho detto solo la prima! Ahi!).
Ma veniamo al vero motivo che mi ha spinto a scrivere questa lettera: quella mitica pagina 7 del numero 7 intitolata ANTEPRIMANIA (ta ta taaa). Già la data riportata un po' strana (Aprile 2002), ma le notizie sono anche meglio. Tanto per cominciare quella del Mega-Nes Converter è un po' difficile da credere; secondo voi la Nintendo sarebbe felice di vedere Mario su un Sega? (Io lo vedrei bene sotto una segga elettrica... Beh, lasciamo stare) Come se non bastasse questo adattatore è molto più grande dello stesso MD. E il prezzo? Non si farebbe prima a comprare direttamente il Nes, visto che già costa poco? Mah! Questa notizia puzza vagamente di pesce, ma anche quella del CD-Nes non è da meno. A parte il fatto che è un po' strano che salti fuori `sto CD quando di quello per il SF ancora non se ne sa niente, e poi, secondo voi, i Giapponesi farebbero una foto così semplice per pubblicizzare un prodotto? E poi tra il Nes e il CD sotto di lui sembra non esserci alcuna affinità (secondo me lo avete preso dal vostro stereo) (sbagliato! NdD) e non è da Giapponesi realizzare un prodotto così anonimo.
Certo, le due notizie potrebbero anche essere vere, ma ci credo poco. Ma veniamo all'ultima chicca, tratta dallo "speciale fiera"; su questo non ho niente da dire, è una cosa vera, ma non sono riuscito a capire questa frase: "sarà presente anche la nostra redazione, assieme a quella di Zzap!", ma perché, non è la stessa? E magari viene anche quella di TGM, eh?
Non vorrei che qualcuno si fosse offeso per quello che ho detto. Ho voluto scherzare un po' con voi, così come penso abbiate fatto con questa Anteprimania con tutti i lettori e come fanno tutti i buoni amici tra loro (l'importante è non eccedere).

Dr. Brainless.

Apprezzo molto il tuo impegno e la tua buona volontà, anche se tu ancora non lo ammetti, sono sicuro che questo mese ti sei pappato un bel po' di spinaci, magari a colazione con il latte ed i biscotti della nonna, altrimenti non saresti arrivato a dedurre cotali considerazioni. Ti informo comunque che i Bovas il cervello ce l'hanno collegato fin dalla nascita, peccato però che recentemente ci siamo accorti che i cavetti che lo collegano al resto del corpo sono inseriti al contrario! Beh, pazienza, penso che funzioni lo stesso. Per quanto riguarda il discorso TGM, Zzap! e CM hai perfettamente ragione, la redazione che li "sforna" è sempre la stessa, ma non ti esaltare troppo di questa scoperta: se non avessi mangiato gli spinaci non te ne saresti MAI accorto! Continua così che sei forte! (Come Braccio di Ferro! NdD)

DAVE FOR PRESIDENT?

Cari Bovas, vi dico innanzitutto che vi seguo dall'ormai mitico numero 3 di Zzap! (Wow, che bello Ghosts'n'Goblins!) e da allora ho sempre comprato tutte le testate della vostra ormai mitica casa editrice (leggo anche TGM, pur non disponendo ancora di un computer a 16-bit). Posseggo un C64, uno Spectrum ed un fantastico MD. Oltre alle vostre riviste, come penso faccia qualsiasi buon giocatore, acquisto anche la concorrenza, ma vuoi per la ristrettezza delle recensioni o per il basso livello delle foto, mi trovo sempre più d'accordo con chi sostiene CM come la migliore rivista per quelle fantastiche macchine videoludiche che sono le console.
Ciò non toglie però che anche voi abbiate i vostri difettucci, come gli errori di impaginazione, o quelli ortografici (a proposito: non mi sembra per niente giusto che vengano pubblicati SOLO gli errori ortografici dei lettori e non i VOSTRI, che non sono pochi)(Faccio notare a tutti che i nostri errori vengono pubblicati, come del resto i vostri, ogni mese. NdAlex). In più vorrei più trucchi per i giochi e mi piacerebbe vedere un Bovas' Hard Café di 10 pagine. Voi pensate che una cosa del genere sia realizzabile?
Vorrei inoltre dirvi un'altra cosa: all'interno della rivista a volte compaiono articoli che non riportano la firma di nessun redattore. Male! Non sapete che i lettori sono sempre curiosi di sapere chi sta scrivendo? Mettere la firma alla fine di una recensione è secondo me un modo per avvicinarsi di più ai lettori, insomma, un modo di essere più amici. E' bello poter apprezzare i vostri differentissimi stili. Per esempio il mio redattore preferito è il mitico (mitico perché mi metti nella posta, NdME) Dave, le sue recensioni sono sempre demenziali, con qualche tocco di cattiveria (verso gli altri redattori o verso lo stesso gioco), pur rimanendo ugualmente molto professionali. Continua così! Anche Piermarco Rosa (che leggo anche se per ora non ho un SF o un SN) mi sembra molto competente, il suo stile è veramente molto scorrevole e preciso. Nella speranza che CM rimanga sempre agli standard attuali vi faccio tanti auguri per il vostro futuro.

Un ciao sincero da Marco.

Caro Marco, innanzitutto grazie

BOVAS'HARDCAFE'

per i complimenti, che Piermarco ed io abbiamo proprio gradito (e chi non gradisce ricevere complimenti? NdD). Una sola domanda: E gli altri? Possibile che non ti piaccia lo stile di nessun altro? Beh, de gustibus... (Per dire che le recensioni di Dave sono belle devi avere dei gusti un po' strani, NdP)
Per quanto riguarda i trucchi in Control Your Console vedremo che fare, ma scordati assolutamente un Bovas' Hard Café con più di cinque o sei pagine. (Alex mi picchierebbe al solo pensiero ancora di più di quanto fa di solito, ma vi prometto che un giorno, armato solo di ceretta depilatoria, gli strapperò tutti i capelli e anche quegli orribili peli, così, grazie ad una maggiore respirazione (i troppi peli glielo impediscono) gli farò tornare il lume della ragione)(Probabilmente moriresti di vecchiaia prima di riuscire a strapparmi tutti i peli. O forse di mal di testa, se continui a sbattermi la faccia contro un ginocchio come fai in questo momento. Pensaci. NdAlex).
Per gli articoli firmati sono d'accordo anch'io, anche perché non mi sembra giusto che i redattori si nascondano nell'anonimato. In questo modo non possono ricevere né rimproveri (se è il caso) né complimenti.

NEO INFORMAZIONI?

Simpatici amici di Console Mania, sono un vostro affezionato lettore di 24 anni. Sono sempre stato un amante di videogame, già dai tempi di Atari magari, non so se voi ricordate...
Io sono possessore di un Sega MD, una console che mi dà abbastanza soddisfazione. Poco tempo fa sono stato folgorato da una console incredibile denominata SNK Neo Geo. Vorrei, pertanto, saperne di più, e penso che voi possiate aiutarmi.
Vorrei anche sapere perché non recensite mai nessun gioco per questa console su CM.
Ho avuto l'opportunità di leggere la rivista francese Console + dei vostri colleghi d'oltralpe, che, al contrario di voi, pubblica puntualmente recensioni Neo Geo, ed inoltre ha molte più pagine di voi! (Questo non vuole essere un appunto, ma un suggerimento. Voi cosa ne pensate?)
Ritornando al Neo Geo volevo chiedervi il perché costi così tanto, circa 740.000 e perché anche il prezzo delle cartucce, a differenza degli altri sistemi, si aggiri al di sopra delle 300.000.
In più: consigliate l'acquisto di questa macchina? Se sì è facile trovarla nei negozi?
Cordiali saluti da un Amico (che spera di avere risposta).

Cavazzin Stefano.

Allora, il Neo Geo è una console rivoluzionaria, a 24 bit (Motorola 68000 a 16bit + Z80 a 8bit = 24-bit) che gira ad una velocità di poco superiore a 12mhz (tre volte un SF!), dotato di chip grafici e sonori veramente strabilianti. La risoluzione è quella di un coin op, ed i colori disponibili su schermo sono 4096, presi da una palette di più di 65.000. Il sonoro, stereo, è ugualmente strabiliante e può disporre di 15 voci in contemporanea, di qualità di poco inferiore ad un normale CD. In più, come se non bastasse, le cartucce hanno una capienza di 330 mega(bit), cioè di circa 41.000K!
Questo è il motivo per cui il Neo Geo è così caro. Io personalmente possiedo questa stupenda macchina, ma devi considerare il fatto che posso disporre di cartucce senza pagare (anche se solo per pochissime settimane), ed è forse questa la ragione principale che mi ha spinto ad acquistarlo. Mi sembra però che i prezzi si stiano pian piano abbassando, e forse, tra un po' di tempo, potremo non piangere tutte le volte che ci compriamo una cartuccia davanti al nostro porcellino di ceramica. Piccola considerazione personale: se le cartucce del Neo Geo scenderanno tutte a L. 130.000, che fine faranno il MD od il SF?

PUBBLICATEMI VI PREGO!

Mitica redazione di CM, sono un ragazzo di 14 anni, che possiede un MD ed un GG. Vi voglio fare i complimenti, siete senza dubbio i migliori, siete favolosi, eccezionali, incredibili, impareggiabili, indistruttibili, invulnerabili eccetera eccetera.
Dopo tutti questi apprezzamenti, se non pubblicate la mia lettera, mi mando la mia prof di latino in redazione, e la cosa è poco conveniente, poi fate voi (Non hai nulla di più pesante? Stamane devo ancora fare colazione. NdAlex).
Vi sto scrivendo sul residuo di un foglio utilizzato nell'ultimo compito di matematica, nel quale ho preso (povero me) un bel 5!
Vi prego, non cestinate la mia lettera (è bellissima!), avete visto i disegni sulla busta (favolosi!), è già la terza volta che vi scrivo, ma nisba!
Non so chi (forse Dave o Alex) me le cestini, speriamo che questa volta non accada.
Volevo farvi alcune domande che mi attanagliano da lungo tempo:
1) Quali sono le caratteristiche peculiari del GG e del PC Engine GT (ad esempio bit, colori, sonoro)?
2) Perché non recensite giochi del PC Engine GT?
3) Potete dirci se in futuro usciranno giochi sportivi per il Game Gear?
4) Per quale motivo il Game Gear ed il C64 sono entrambi 8 bit (ma allora cosa me lo chiedi a fare! NdD) eppure hanno grafica così differente?
5) Posso rompere il mio vecchio Atari 2600 in testa a Dave? (Rimani sempre il migliore!)
Sperando che mi rispondiate, vi ringrazio e vi saluto!
Siete mitici: Dave, Alex, Steve, Giancarlo, Paolone... Troppo forti (eh sì, mangiamo gli spinaci a colazione! NdD).

Omonimo di Dave II.

P.S. Siete così simpatici anche fuori dall'ambito CM?

Carissimo Omonimo ma li mangi gli spinaci? Spero di sì! Eccoti le risposte:
1) Il Lynx ha una risoluzione di poco inferiore a quella del GG, il suo monitor è leggermente più piccolo, ma molto più nitido, questo grazie ad una tecnica particolare che disegna lo schermo contemporaneamente in alto ed in basso. Il suono è stereofonico. I colori disponibili contemporaneamente su schermo sono 16, da una palette di 4096. Il suo microprocessore può essere considerato un 16 bit a 16mhz. Il Game Gear può disporre di 32 colori contemporaneamente, scelti tra i 4096 disponibili, lo schermo è un po' più grande, ma non è, a mio parere, nitido come quello del Lynx. Se devi sceglierne una di queste due console riflettici bene. Mentre per il Lynx, almeno per ora, il software scarseggia, con il GG puoi usare tutti i giochi prodotti fino ad ora per il MS, cosa che non è poco, soprattutto se possiedi già la console ad 8 bit della Sega. E poi c'è Sonic!
2) Guarda che già lo facciamo! Non dimenticarti che il PC E. GT è un semplice PC Engine in miniatura, quindi compatibile con tutto il software PC Engine!
3) Rimani sintonizzato su questo canale anche nei prossimi mesi e... lo saprai! 4) Questa domanda non me la dovevi fare! Come faccio a spiegarvi che la grafica non dipende dal microprocessore?
5) NO!

IL MAGO DEL GOLF!

Cara redazione di CM, come avrete intuito sono consolemaniaco e mi chiamo Vale. Dopo aver letto una recensione di CM7 per GG fatta da Stefano, e, sopratutto dopo aver visto USA Today di oggi, giovedì 9 aprile, ho deciso di scrivervi per svariati motivi. Sia la recensione di CM che il suddetto spazio dei videogame di USA Today trattavano il gioco "Super Golf" e Stefano in entrambi i casi sottolineava il fatto di quanto fosse bello e nello stesso tempo costoso il gioco del Golf (parlo del gioco vero!!!) Beh, questo non è affatto vero, basta sapersi adattare. E' fondamentalmente per questo motivo che ho deciso di scrivervi: è perché Stefano sembrava dire "amo il Golf ma costa così tanto che non ci posso giocare" e per aiutare tutti quelli che, come me, amano il golf ma vi hanno rinunciato per i suoi prezzi esorbi-

BOVAS'HARDCAFE'

tanti. Vi racconto la mia storia: io sono un golf maniaco da anni, il golf mi è sempre piaciuto. Mi sono innamorato di questo sport quando l'ho visto per la prima volta su Rete 4 in una trasmissione della domenica mattina e da allora ho giurato a me stesso che un giorno sarei diventato il nuovo Jack Nicklaus del golf (beh, ero piccolo...) Vi lascio immaginare la mia delusione quando venni a sapere che occorrevano minimo L. 1.500.000 per l'attrezzatura completa e ben L. 4.500.000 per diventare socio di un golf-club. Tuttavia non mi arresi (come invece avete fatto voi) al primo ostacolo, infatti oggi come oggi gioco a golf! Come? Noo, non ho scassinato una banca. Ci sono riuscito con la modica somma di L. 300.000. Sì, proprio così, avete letto bene! Vi spiego come ho fatto: innanzitutto non è necessario avere un set completo di bastoni da golf (capito Stefano? Bastoni, non mazze!) Ne bastano 3 (un putter per i tiri ravvicinati, un ferro 3 o 4 per i tiri un po' lunghi ed un ferro 7 o 8 (al limite anche 9) da usare come pitching wedge). Inoltre non occorre nemmeno un vero e proprio percorso, basta un prato! Se abitate in campagna non avrete difficoltà a trovarne, se invece abitate in città, giocare diventa un po' complicato, ma non impossibile. Per quanto sia grande ed industriale la vostra città, un parco ce l'ha comunque. Se è grande non ci sono problemi, se è piccolo dovete adottare certe palline particolari, usate dai grandi campioni per esercitarsi in spazi chiusi, del peso di pochi grammi, per fare in modo che non vadano troppo lontane. Prendete comunque anche qualche pallina normale per esercitarvi nei put (tiri ravvicinati sul green). Infine, armati di un paio di buoni volumi sul golf, potrete muovere i primi passi in questo sport! OK, mi sembra di aver detto tutto! Ah no, sbagliato! Mi stavo dimenticando le due regole più importanti: 1) non fare mai tiri a casaccio, è meglio porsi sempre un bersaglio da colpire! Non dico di mettervi a scavare una buca e di piantarvi dentro una bandierina, tutto questo magari in un parco pubblico, potete utilizzare qualsiasi cosa, purché sia visibile anche da lontano (un barattolo colorato, un paletto di legno...). 2) assicuratevi sempre che l'area in cui giocate sia libera, non devono esserci persone attorno! Vi assicuro che una palla da golf che vi arriva dritta in testa non è molto salutare! Infine, cari amici, se volete giocare a golf armatevi di pazienza e determinazione!
Non mi resta che salutarvi, pregandovi di pubblicare la mia lettera, fatelo per le miriadi di ragazzi che vorrebbero giocare a golf e non sanno come fare!
Se qualcuno volesse qualche consiglio sul golf, vi lascio il mio indirizzo, se volete pubblicatelo: Marastoni Valerio - via Comboni 12 - 37060 Buttapietra Verona.
Ciao a tutti!!!

Capitan Golf.

P.S. Complimenti per la rivista: siete mitici! (Ciao Paolone)

OK ragazzi che state aspettando? Andatevi a puppare l'occorrente e cominciate subito!

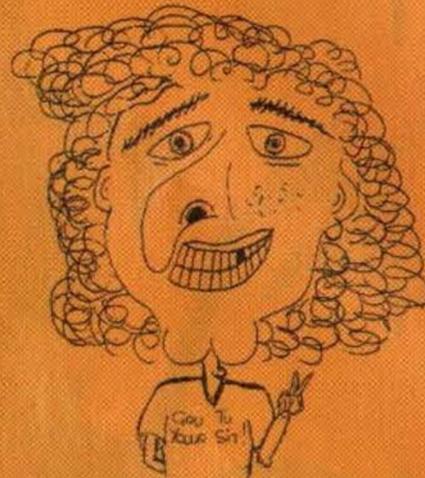
MEGAMICROPOSTA

E adesso cosa facciamo? Una Microposta più lunga della posta stessa? Mi sa tanto che dovremo fare così. Iniziamo dunque questo stakanovista appuntamento con le frattaglie di lettera ospitando nuovamente Simone Bernardini (quello che non riusciva a far andare il suo NES americano in Italia, ricordate?), che dopo aver risolto brillantemente il suo problema collegando la sua console ad un televisore multisistema, non riesce a trovare cartucce funzionati dato che quelle importate ufficialmente non funzionano assolutamente. Un mercato parallelo per NES non esiste, e quindi l'unico consiglio che posso darti è chiedere ai commercianti a cui ti sei rivolto l'indirizzo di eventuali fornitori in America, e ordinare direttamente là le tue cartucce. A questo punto però mi sorge spontaneo chiedermi se è il caso di spendere tanti soldi in costosissimi tv-color multisistema e fare casini simili tutte le volte che si vuole comprare un gioco, quando è molto più semplice (cinico, lo so) ed economico procurarsi un'altra console, magari più potente. Alberto ed Emanuele Binanti e Simone Salvucci (spero di aver copiato giusto, visto che quattro chili di bianchetto avevano reso confuso il cognome) hanno fondato il primo Console Club di Macerata (o almeno crediamo). Allegato ad una lettera di riappacificazione tra utenti di diverse console, vi era il regolamento articolato in dieci punti. Chiunque fosse interessato si rivolga al 231177 o al 239501, ma non chiedetemi il prefisso perché non era riportato e non ho nessuna voglia di cercarlo. L'unica pecca che ho riscontrato è il limite di età al di sotto dei 18 anni e l'assenza del Lynx dalle console contemplate. Un certo Blastatore si fa portavoce degli amanti degli shoot'em up e ci chiede perché denigriamo con il nostro atteggiamento questo genere di giochi. Secondo il nostro Blastatore, infatti, accusiamo implicitamente gli spara e fuggi di stupidità di fondo e neghiamo loro tutte le copertine a favore dei platform e dei giochi di guida. Tanto per cominciare, sia io sia Dave andiamo decisamente pazzi per questo genere di giochi (gli shoot'em up) e anche a noi piace sparare agli alieni e farli secchi con delle belle laserate. Tuttavia riconosciamo che 1) il maggior numero di titoli (ed i più impressionanti) per console sono platform-games e 2) per giocare con un RPG o un adventure ci vuole molto più cervello (infatti noi non li giochiamo mai NdBovas). Scusaci. Passiamo quindi a Risky Santos King che ha da obiettare su quanto ho affermato sul Lynx tre numeri fa. Sai che ti dico? Anche tu hai le idee parecchio confuse. Infatti non si deve fare la somma dei processori centrali e grafico per ottenere il numero di bit (se no sarebbe un 16 bit pure il C64, anzi, se contiamo anche il processore sonoro SID, sarebbe addirittura un 24 bit!). La CPU del Lynx è e resterà presumibilmente per sempre un 65C02 a 8 bit, e la stessa cosa vale per il suo chip custom grafico. Un discorso a parte va fatto per il NEO GEO che adotta un 68000 e uno Z80, cioè DUE CPU separate che però funzionano contemporaneamente spartendosi il lavoro, come se fossero un unico chip, ed in tal caso si può affermare che sia una console a 24 bit. Il discorso è ancora diverso per il MD, che ha pure lui lo Z80 oltre al 68000: non funzionano come nel Geo e quindi il MD si basa essenzialmente sul 68000, processore a 16 bit. CHIARO? Qualcuno mi ha pure chiesto cos'è un Bit. Sembrerà strano, ma il concetto non è chiaro a tutti. Il "bit" è l'unità più piccola su cui un processore basa tutti i suoi calcoli. Il valore di un bit corrisponde ad un impulso elettrico che può esistere (e quindi il bit ha valore UNO) o non esistere (valore ZERO). I processori attualmente esistenti basano tutto il loro funzionamento su una serie (blocchi) di gruppi (byte) di bit. Questi byte possono essere lunghi 8, 16 o 32 bit allo stato attuale. Ovviamente, più il numero di bit è elevato, più il processore è potente, potendo eseguire più operazioni in una minore quantità di tempo. Un imprecisato Valerio ci fa notare l'influenza che potremmo avere (come i divi del rock!), sui bambini più piccoli, che un giorno potrebbero vestirsi come noi, parlare come noi, e pensare come noi. Ebbene sì, ci hai scoperti, il nostro scopo è conquistare il potere lanciando messaggi più o meno subliminali all'umanità, in modo da convincerla che i migliori siamo noi e che se vogliono un governo onesto, devono appoggiarci in un golpe. Ma sei convinto di quello che ci hai scritto? Più o meno nessuno ci prenderà come modello di vita! Mica siamo dei personaggi pubblici a pieno titolo come politici e rockstar, noi (e non prendiamo neppure gli stessi soldi). Terminator I e II, alias Dr NES e Mr Gameboy ci spediscono una lettera mooooolto simile a quella dei cinque amici del numero 7, facendoci le stesse critiche, dicendo le stesse cose, e includendo pure un elenco di tutti i titoli usciti negli ultimi mesi per

BOVAS'HARDCAFE'

Nes. Tralasciando dunque queste critiche ormai obsolete (e smentite dal numero di recensioni per MD e SF sul numero precedente di CM), passiamo all'unica cosa interessante. Il fatto che due giochi abbiano una pagella simile, e due voti completamente diversi (vale a dire Donald Duck e Chess per MS e Lynx) non vi deve affatto stupire. Tanto per cominciare, ciò che importa alle singole voci (grafica, sonoro, giocabilità) non è tanto il voto quanto i GIUDIZI (+ e -) espressi dei redattori, e in ogni caso il GLOBALE è da considerarsi una voce a sè stante, che dipende principalmente dal giudizio del redattore, e non dalla grafica o dal sonoro. E poi, scusate, che razza di paragone è mai il vostro? Ultimate Chess Challenge ti sembra un arcade adventure come Lucky Dime Caper? E' logico che essendo due tipi di gioco completamente diversi, gli estremi di valutazione debbano necessariamente cambiare. E poi leggete le recensioni? Se lo aveste fatto, sapreste che Chess s'è beccato solo 80 e non il 90 che, oggettivamente, avrebbe potuto meritarsi come accurata simulazione, esclusivamente perché, A MIO AVVISO, un gioco di scacchi può dimorare ovunque, tranne in una console portatile. Veloce per Lello: Cadash esiste su PC Engine e sta per uscire anche sul Megadrive. Il nostro linguaggio è troppo difficile? Questo è ciò che pensa Massimiliano de Mattheis. E voi che ne pensate? Un tale che si fa chiamare Notturno, ci ha spedito una missiva interamente scritta su carta igienica. Lascio a te indovinare cosa ne ho fatto. Luca Grolti (o almeno credo) ci chiede se l'uso prolungato di una console può rovinare il televisore. Questa domanda, che spunta fuori a intervalli regolari fin dai tempi del Videopac, ha sempre la medesima risposta: NO. Luca Farina ci chiede un maggiore impegno ecologico e ci propone di stampare CM su carta riciclata. Anche noi lo faremmo volentieri, ma purtroppo il tipo di carta da te menzionato dà un sacco di problemi in fase di stampa sotto le rotative, e come se non bastasse, non è in grado allo stato attuale di sopportare forti contrasti della colorazione e le fotografie che appaiono sulla rivista ne risentirebbero. Concordo con te, comunque, sul fatto che ognuno di noi dovrebbe rispettare di più l'ambiente. Simon allega alla sua recensione di Super Fire Pro Wrestling per Super Famicom (secondo lui 87%) una busta già affrancata con tanto di foglio con l'intento di farsi spedire i nostri autografi. Purtroppo (la cosa ci imbarazza, perché ci sembra di rubarti 1000 lire tra busta e francobollo), rispondere privatamente non ci è possibile per tante ragioni, per cui NON spediteci francobolli per la risposta, perché così facendo non fate altro che regalarceli (se poi il vostro intento era proprio quest'ultimo, bhèm grazie!). Alessio Lago ci invia la sua vomitevole recensione di Propotector per NES, che fa veramente schifo e che non pubblicheremo mai! SCHERZAVO, non piangere! Anzi, è molto carina ed è un vero peccato non poterla pubblicare (la solita annosa mancanza di spazio). L'unico difetto è che è troppo sintetica, e che pregi e difetti del gioco andrebbero amalgamati in un discorso unitario, e non elencati come se fosse la lista della spesa. Adolfo Giacalone ci chiede: "Ho visto su una rivista inglese che dovrà uscire Street Fighter II per Game Boy, e che avrà 3 mega di memoria! Quando arriverà in Italia? E quanto costerà?". Ci spiace per te, ma non si trattava che di un malefico pesce d'aprile organizzato da CVG inglese. Comunque non preoccuparti, non sei stato l'unico sveglione a cascarci... Anche Luca Bonaretti è in vena di fare domande: è più bello il SF o il MD? Vorrei chiarimenti sul M-CD... Qual'è il più bel gioco per...? Perché si staccano sempre le pagine? Ho comprato il Nintendo negli USA perché costava meno, ma quando ho giocato con .... qui in Italia faceva schifo. Come mai? Il simpatico Gigi Pelus, tra le altre cose, ci domanda se la prof esiste davvero. Beh, per ora non facciamo rivelazioni, ti basti sapere che non è per niente il frutto della nostra immaginazione (purtroppo).

L'ANGOLO DELLA PROF

Eh, cari amici lettori, purtroppo inviarci tante lettere vuol dire inviarci anche tanti begli errori, come al solito inesorabilmente intercettati dalla terribile Roberta Teotochi Albrizzi che, libera da impegni scolastici, non ha trovato di meglio per passare le sue vacanze, che passare al setaccio le vostre missive in caccia di abominevolezze varie.

1) "Cara redazione di Consolemania, sono possessore di 1 NES di 1 Game Boy di 1 Game Gear e di 1 mitico e favoloso Mega Drive e purtroppo ho un nauseante Commodore 64 per me fa schifo ora andiamo ad alcune domande 1) vi prego!!! Ditemi come si fa ha batter Kingpin in Spaider Man! 2) ditemi o pubblicate sui prossimi numeri qualche segreto su Jewel Master, per Mega Drive, ho saro costretto ha riciclarlo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! 3) Non c'è un modo per aumentare di qualche ora la durata del consumo del Game Gear ha me si pegna dopo solo 2 ora e quindi non riescho a terminare i giochi! 4) io mi devo comprare grazie ha voi, che l'avete publicato il convertitore per mettere e fare i giochi Nintendo e cosi sarò costretto per motivi di spazio e di convenienza a vendere il Nes, il problema sta in questo, che io vorrei comprarmi il CD per Nintendo scoperto grazie avoi e lo vorrei far funzionare mettendo sotto il CD NES e sopra il Megadrive con il convertitore Nes, prima di comprarmelo vorrei chiedervi se questo sistema che ho proposto possa funzionare???????? (...)" (Complimenti, la tua è la prima lettera che si è beccata un 2 grosso così! NdProf)

2) "Bang! Rumore Onomatopeico" (guarda che il termine Onomatopeico sta proprio ad indicare la derivazione di una parola da un rumore. Come fa un rumore ad essere onomatopeico? NdProf)

3) "Perché i giochi su disco per Amiga si aggirano attorno alle 10000 lire, mentre quelli in cartuccia per il MD sono così cari?"

4) "Eccezzionale e mitica redazione...."

5) "Quando uscirà Smasch TV?"

6) "Vi o scrito un mese fa"

7) "le consolle e le consoli"

8) "Salve, mi chiamo Xyzzzxy e vi scrivo per havere due cose"

9) "Siamo due pazzi che (purtroppo) leggiamo CM"

10) "dite a Stefano di non farsi più pubblicità al suo programma"

11) "Speriamo che pubblicate la la nostra lettera"

12) "E forse è la più grande colpa che vi accuso"

13) "Non ho ancora capito come si facci per programmare sul gioiellino di casa Nintendo"

14) "Non siamo degli estremisti, anche se abbiamo tutte le carte in regola per esserli"

15) "Non vorrei che nessuno si fosse offeso per quello..."

16) "Nel frattempo che scrivo..."

17) "però io, anche se dovessi studiare per sette ore di fila, vi scrivo lo stesso..."

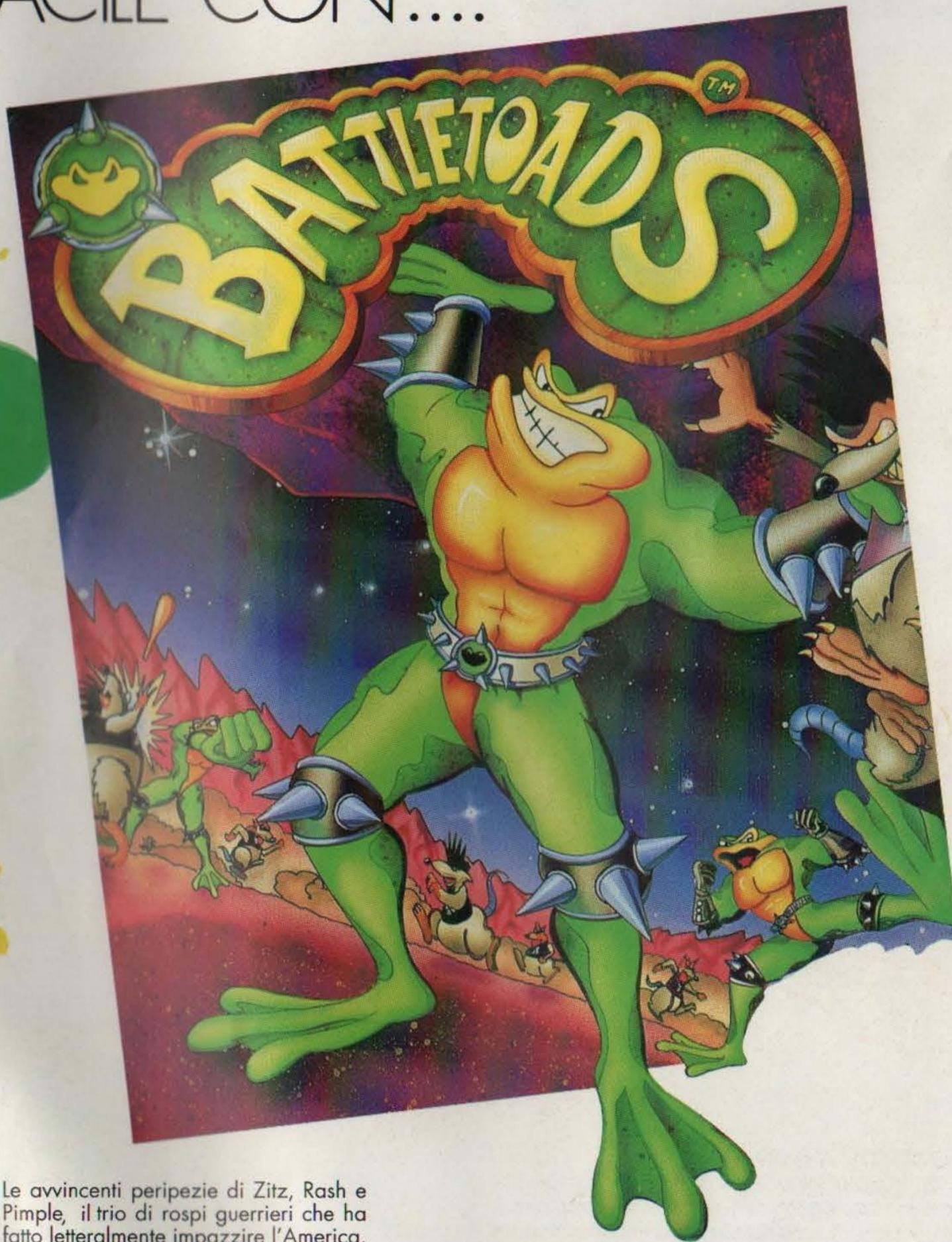
18) "Io non lo ho mai giocato a Turrican, ma quando ci provo ci riesco sempre!"

19) "sono un fanatico di videogimes"

20) "... Mio fratello si è esaltato a vedere la foto di Roberta, potreste pubblicarne altre, magari in bikini?"

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

BATTLETOADS™

Le avvincenti peripezie di Zitz, Rash e Pimple, il trio di rospi guerrieri che ha fatto letteralmente impazzire l'America.

TRADEWEST

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433